

NUEVA IMAGEN NUEVAS SECCIONES

ANIME
BAKUMAN
SEGUNDA PARTE

VIDEOJUEGOS
FINAL FANTASY
XIII-2

MANGA
HIGH SCHOOL
DXD

SHAKUGAN NO SHANA Y ZERO NO TSUKAIMA

DOS GRANDES FINALES

245

Escanea el código con tu smartphone

SUPLEMENTO  AKIBA-KEi





CONEXIÓN MANGA

ESPECIAL DVD

連絡漫画

» VISITA NUESTRO BLOG CON LAS MEJORES NOTICIAS DEL MUNDO DEL ANIME Y EL MANGA

» www.vanguardiaeditores.com/cmdvd

Conexión Manga DVD

http://www.vanguardiaeditores.com/cmdvd/

Número actual | Portadas anteriores | Contacto

» CHECA EL NUEVO TRAILER DE UNCHARTED 3 EN ESPAÑOL LATINO

POR MARIO MONROY, 30 AGOSTO, 2011

ÚLTIMAS NOTICIAS

» PREVIEW DEL PRIMER EPISODIO DE BAKUMAN 2

BY MARIO MONROY, 26 SEPTIEMBRE, 2011 — ANIME, NOTICIAS, VIDEOS — 1

Arrancamos la semana con buenas noticias en el mundo del anime, hoy nos econtramos con que la web oficial de Bakuman 2 muestra una preview del primer capítulo de esta segunda temporada, titulado "Chinmoku to En" (Silencio y Fiesta). La… Read More »

» PORTADA DE ESTE MES

» ENCUESTA DEL MES

¿CUÁL ES TU VOCALOID FAVORITO?

- GUMI
- Hatsune Miku
- Kaai Yuki

SÍGUENOS, PARTICIPA EN NUESTRAS TRIVIAS Y GÁNATE GRANDES PREMIOS Y MUCHO MÁS

síguenos en:  facebook.com/revistacmdvd  twitter.com/cmdvd

EDITORIAL

Sean bienvenidos a nuestro segundo número de principios de 2012 y, en especial, a esta edición 245. Ha iniciado la cuenta regresiva para la llegada de nuestra edición 250, un logro que no podría ser posible sin el apoyo de nuestros lectores que a lo largo de los años nos han apoyado, junto con aquellos que se nos han unido. Todos son muy valiosos para nosotros, siempre entusiastas, críticos... ¡Los mejores del mundo! Son nuestro aliciente para continuar y, sobre todo, para mejorar con cada revista que llega a ustedes.

Para aquellos que lo han preguntado en nuestra página en Facebook, en Vanguardia Editores se tiene por costumbre hacer un número especial cada cincuenta, si bien en *Conexión Manga* comenzamos propiamente la tradición en aquella lejana edición 100 (en la que su servidora ya estaba haciendo sus pininos como colaboradora). Como recordarán, fue la primera que incluyó DVD, y que dio pie a la salida de nuestra hermana *Conexión Manga Especial*. Para la 150 cambiamos de tamaño y volvió a incluir DVD, mientras que para la 200 fue una revista con 200 páginas, un trabajo monumental, como todos los anteriores, que algún día les contaremos con más detalle.

¿Y qué haremos para la 250? ¡Sólo faltan cinco ediciones para que lo descubran! Por lo pronto, esperamos que disfruten de la revista que tienen en sus manos, con toda la información más fresca sobre el anime y manga de la actualidad, cine, videojuegos y más. Ah, y esperen muy pronto ese Especial del que hemos hablado por Facebook (si quieren saber más, ya saben, únanse).

Les recordamos que ya tenemos un nuevo correo al cual dirigirse a nosotros, y que esperamos todos sus comentarios, sugerencias y críticas: **cm.revista@gmail.com**. También pueden encontrarnos en Facebook como **Conexión Manga Oficial**, no se dejen engañar por imitaciones y, sobre todo, no crean aquellos que aseguran que contamos con suscripción, porque no es así. Si gustan contactar directamente con su servidora, también tengo mi espacio, búsquenme como **Ana Luisa Espinosa.**



Conexión Manga Oficial



CONTENIDO

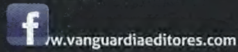
CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR ANA LUISA ESPINOSA **COLABORADORES** ADALISA ZÁRATE, J. A. DÁVALOS Q., FERNANDA F., OMSTART, MÓNICA VERDE, ALEJANDRA RIVERA, JESÚS CHAVARRIA, ALECS VARGAS, MÓNICA URIBE, MAESTRA TOKIYO TANAKA, ERNESTO OLICÓN
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO **DISEÑO** SERGIO LÓPEZ M. "SERCH", KARLA TORRES AGUIRRE, JULIO AMADOR SARABIA
CALIDAD DIGITAL FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ **CORRECCIÓN DE ESTILO** ERIKA PANTOJA LÓPEZ

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
ADMINISTRACIÓN CLAUDIA FLORES V. **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS
CIRCULACIÓN ADRIANA VÁZQUEZ
SERVICIOS
VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 EXT. 103 **¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?**
MARCA 1323-0100 EXT. 103



conexiónmangaoficial

CONEXIÓN MANGA No. 245. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Febrero 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No.156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591 - 1400 y 5591- 1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

BUZÓN

¡Hola a todos! Los saluda Ángel Princess. Por fin, después de una larga ausencia ya estamos de nuevo con ustedes, queridos lectores –*Uf, ni modo se acabaron las "vagaciones" y de nuevo a "chambiar"* –¿Eso es todo lo que tienes que decir después de no estar en la revista durante tanto tiempo, dragón grosero? –*Bueno, si insistes. "Holaa, amiguitos los saluda el "dragonchito" Goji* –Odioso, sólo porque no te gusta trabajar te pones así. Pero a mi sí me da gusto estar de vuelta en el Buzón y como ya tenía muchas ganas de decir esto. ¡COOOMENZAMOS!

Por Ángel Princess y Goji
ayg@vanguardiaeditores.com

SALMA "MINIMIAU"

Hola a los colaboradores del buzón de *Conexión Manga*. Me llamo Salma, aunque en Internet me conocen como Minimiau. Ya llevo bastante tiempo coleccionando CM (creo que desde la 140) y he de decir que las recomendaciones, reseñas y demás artículos me han gustado y a veces son tan convincentes que incluso me dan ganas de ver el anime que ponen. Mi anime favorito es Pretty Cure. Lo que me hace acordar que una vez lo reseñaron y no me gustó como lo hicieron, sobre todo porque cambiaron el nombre a la protagonista. La llamaron Hana (sabiendo que su apellido es Hanasaki) en vez de su nombre real, Tsubomi. Pero fuera de eso la reseña estuvo aceptable.Me gustaría que pusieran más recomendaciones de web cómic. Espero que sigan poniendo buenas recomendaciones de anime.

Amiga Minimiau, muchas gracias por tu mail, el primero que respondemos en esta nueva etapa –¡Que suertudota!, ¿Verdad? –No empieces, menso. Amiga Salma, perdón si de pronto nos equivocamos, como cuando le cambiamos el nombre a la protagonista de Pretty Cure, pero nadie es perfecto –Y menos nosotros, juar –Habla sólo por ti, grosero. También procuraremos hablar más de los Web Cómic como lo pides, querida Salma y por supuesto que seguiremos poniendo buenas recomendaciones de anime. Chao, amiga Minimiau.

RODRIGO HERNÁNDEZ MONCOYO

No puedo creerlo de nuevo el buzón funciona ¡que chido! Hola me llamo Rodrigo Hernández Moncayo y mi alias es Joshua vivo enSan Idelfonso Nicolás Romero Edo de México, tengo 24 años y deseo aparecer en el buzón. Mi correo es i.m_your_nightmare@hotmail.com

Felicidades por regresar esta sección ya que para nosotros es importante conocer otras personas que tienen nuestros mismos hobbies. Felicidades a Dash por regresar, he seguido *Conexión Manga* desde el número 100 y he notado toda la evolución aciertos y desaciertos pero aún así he sido fiel a la revista. Lástima que ya no está el Goyo ni Ángel. Me gustaría conocer Otakus de mi edad para compartir nuestras experiencias y ver la evolución que ha tenido el anime ¡Ah que horror estoy hablando como viejito! Bueno pues muchas gracias y espero que ustedes hagan un buen trabajo.

Amigo Rodrigo, como ves ya regresamos "Goyo" y yo –*¿Y quién es ese tal "Goyo"? ¿A poco tan pronto ya quieres reemplazarme, Ángel?* –Él está hablando de ti, menso. Uf, como sea, amigo Joshua, ya pusimos tu mensaje y mail para que estés en contacto con otros otakus de tu edad –*O sea los veteranos, los "betabeles", los "arcaicos", juar* –Tú no hables que ya pronto vas a cumplir los 300 años. -*¡Buaaa!*- Je, hasta pronto querido Rodrigo y muchas gracias por tus buenos deseos.

CHRIS GENGAR

Hola amigos de CM, primero que nada agradezco la atención a la primera inquietud que tuve con respecto a que deberían de publicar mangas completos como Claymore, Elfen Lied y Death Note, y no poner sólo meras reseñas de algunos mangas que nos dejan queriendo más. En fin, me contestaron diciéndome que es económicamente complicado, ya que las licencias son costosas y estoy de acuerdo, pero propongo que convoquen a un concurso e integrar una interesante historia original con una excelente propuesta visual para que CM deje de ser sólo de puros reportajes y reseñas y publiquen sus propias historias de principio a fin. Ese para mí sería un avance genial, un sueño en verdad y un giro. Lo que aquí se hace sé que es bueno, pero esto catapultaría CM a otros ámbitos. Gracias y espero una pronta y satisfactoria respuesta. Oki.

Le doy las gracias a nuestro amigo Chris Gengar por sus interesantes propuestas. Como ya se te mencionó Chris es caro conseguir licencias de mangas originales *–Y mira que yo intenté conseguir las licencias de varios mangas hentai, snif*

–Cállate, dragón pervertido... Como decía, amigo Chris, la verdad tu alternativa de convocar a un concurso para crear nuevas historietas es bastante buena

–Aunque ya lo hicimos antes, así que no hay nada nuevo bajo el sol, chavo

– ¡Goji! Bueno, amigo Chris, analizaremos tu propuesta de crear nuevas historietas y esperamos que pronto sea un sueño hecho realidad. Sayonara, Chris.

GERARDO CERVANTES

Su revista está de lujo, pero por qué no sacan un especial de yuri, ¿qué tiene de malo? es un gran género el más romántico que existe y no lo miro por pervertido como cierta rata morada adicta al hentai que es compañero de Ángel en la sección de buzón, que está chida. Y no digan que lo intentarán porque parecería promesa de Gobierno, pregunten a sus lectores en Facebook y verán que no soy el único. Como me gusta mucho su revista tengo tatuado el logo en mi espalda es temporal, pero está chido. Está de lujo su revista, adiós. Atte: Gerardo alias Ookami Kakushi. Mando un gran beso a Ángel y una patada a Goñi ja, ja. P.D.: Miren más yuri en especial a Ángel que deje de ver yaoi ja, ja. Mira yuri.

¡Vaya, amigo Gerardo! Tú sí que no tienes "pelos en la lengua", pero está bien, uno tiene que ser sincero en sus comentarios...

–Y por eso yo le digo sinceramente que eso de pervertido pasa, pero que lo de "rata morada" vaya a decírselo a...

– ¡GOJI! ¿Sabes, amigo Gerardo? También veo yuri, pues, como buena akiba-kei, veo todo tipo de anime siempre y cuando tenga una buena trama y buenos personajes...

–Y chavos guapos

–Y chavos guap... Tú cállate, lagartija. Ejemn, espero que podamos seguir reseñando series yuri como lo pides

–Uuuy, eso sí pareció promesa de Gobierno

–¡Payaso! Ejemn, bye, Gerardo y gracias por el beso que me mandaste

–Y la patada ve a dársela a...

–¡Dragón!

Y por hoy fue todo amigos. Espero que les haya gustado el nuevo formato del Buzón, en el cual, pondremos sus cartas, además de darles respuesta. –Para que después no digan que sólo contestamos las cartas "kawai" y no contestamos las que nos ponen como "camotes" – Tú cállate. Ejemn... Por último, les recuerdo que deben poner su nombre completo y de dónde escriben y también poner su correo electrónico, si es que desean contactarse con otros lectores. Hasta la próxima, los quiere su amiga de siempre, Ángel Princess.

AVANCES DE TEMPORADA

LA RACHA DE ANIMES CONTINÚA COMO ES DE ESPERARSE, Y ALGUNOS REGRESOS TAN ANSIADOS, COMO EL FINAL DE ZERO NO TSUKAIMA O ESTRENOS COMO LOS OVAS DE *BLACK ROCK SHOOTER*, ENGALANAN LAS PANTALLAS NIPONAS Y MUY PRONTO, GRACIAS A LA MARAVILLA DEL INTERNET, LLEGAN A MILLONES DE FANS EN TODO EL MUNDO. COMO ES NUESTRA COSTUMBRE, HE AQUÍ UNA PROBADITA DE LO QUE SE VIENE PARA QUE VAYAN ELIGIENDO SU NUEVA SERIE FAVORITA DE LA TEMPORADA. ÉSTA CORRESPONDE A FINALES DEL 2011, PRINCIPIOS DE ESTE AÑO, Y EN NUESTRA SIGUIENTE EDICIÓN PRESENTAREMOS MÁS SERIES.

MORETSU UCHU KAIZOKU



Para los amantes de historias de piratas como *One Piece*, llega este anime en el que veremos a una hermosa chica pelirroja vestida como toda una pirata, no surcando los mares como es la costumbre, sino el espacio exterior.

Ambientada en el espacio exterior en el que hubo una guerra que fue decidida por la presencia de piratas, una joven llamada Marika Kato lleva lo que parece una vida normal, asiste a la escuela, tiene un trabajo de medio tiempo como mesera y vive con su madre, a la que llama por su nombre. Un día todo eso cambiará cuando una pareja llega para anunciarle que su padre, del que no sabía nada, ha muerto y que ahora ella es la futura capitana de su nave pirata. Por si fuera poco, su propia madre también fue pirata, varios grupos están interesados en ella y hay una chica misteriosa de lentes que no sabe al principio si es amiga o enemiga.

Aunque hay muchas chicas, al parecer este anime, cortesía de Satelight, promete tener poco fan service y sí mucho de ciencia ficción, además de una chica muy mona vestida de pirata, sin faltar que tiene uniforme escolar y traje de sirvienta, junto a una morena de lentes misteriosa y una gran cantidad de personajes más. Va a constar de 26 episodios y el primer episodio no estuvo mal.

SENHIME ZESSHOU SYMPHOGEAR



Producida por Encourage Films y con una duración de 13 episodios, es un anime que promete mucho ya que la música será el foco central... ¡Y vaya música! Tanto las canciones, que son del mismo que creó las de *Nana*, como la banda sonora son dignas de buscarse en cuanto salgan los CD´s. En cuanto a la historia, se desarrolla en un futuro no muy lejano en el que la humanidad se encuentra asediada por unos seres malignos llamados Noise, que convierten a los seres vivos en carbón y, por ende, los mata. Las fuerzas militares no pueden hacer nada, pero existe algo más potente, y es la música, sobre todo de unas jóvenes que además se ponen uniformes de batalla y cantan mientras pelean.

Así era el grupo Zweig Wings, integrado por Kanaede y Tsubasa, en cuyo concierto aparecen estos seres que casi acaban con todos, incluyendo a la primera, que se sacrifica por una pequeña. Tiempo después esta misma niña, que sobrevivió de milagro, busca a Tsubasa, que sigue en su lucha para entender lo que pasó, sin saber que ese mismo poder está en ella. Como mencionamos, lo que vale mucho la pena de esta serie es la música, por lo que no pueden perdérsela.



KILL ME BABY

Dejando a un lado los dramas y las peleas, tenemos una comedia de JC Staff, basada en un manga de cuatro cuadros, tipo *Azumanga Daioh*, que involucra a dos estudiantes de secundaria, pero que por el arte parecen de primaria. Una de ellas es la siempre animada Oribe Yasuna, una chica común, algo escandalosa, que tiene como mejor amiga a Sonya, que aparentemente es una asesina profesional que a veces actúa paranoica o muy miediosa, incluso de perros y bichos. Oribe se toma muy en calma lo que es su amiga y a veces hasta es presa de sus ataques, hasta que llega Goshiki Agiri, miembro de la misma organización de Sonya y que es una ninja... con técnicas un tanto especiales y curiosas, como ella misma.

Los chistes son cortos y divertidos, sobre todo por lo seria que es Sonya y los problemas en los que la mete la común Yasuna, mientras que Agiri no podría ser más extraña. Un humor muy japonés, carente de fan service que vale la pena darle su oportunidad.



RECORDER TO RANDOSERU

Otro anime basado en un manga de cuatro celdas, con la diferencia de que cada capítulo tiene apenas una duración de cinco minutos, por lo que se pasa volando. Si ya de por sí los japoneses son capaces de traernos las historias más bizarras, ésta es una de ellas que involucra a dos hermanos muy disparejos. Resulta que el varón, Migayawa Atsushi, tiene apenas once años, pero es muy alto y tiene todo el aspecto de un adulto, mientras que la chica, Atsumi, tiene 17 años y parece niña de primaria. Sin embargo, ambos actúan de su respectiva edad, la mayor es delicada y cuida de su hermanito, quien prefiere la compañía de niñas de su edad... por lo que la policía siempre cree que es un acosador o algo peor. Ah, es del poco conocido estudio Seven.

NEW PRINCE OF TENNIS



Uno de los regresos más esperados, sobre todo entre las fans mujeres que desde hace un buen rato se enamoraron de este grupo de tenistas. Haciendo honor a la verdad, quien escribe no es muy adepto a los animes de deportes, pero debemos reconocer que esta franquicia ha sido muy popular por varios lugares del mundo, incluyendo nuestro país. No en vano, su versión en manga se publicó por nueve años y su secuela, en la que está basada esta nueva serie, lleva ya cinco volúmenes, por lo que sus fans no se sentirán defraudados.

En esta nueva serie, el protagonista, el muy querido Echizen Ryouma de 17 años, regresa de América a su natal Japón para reunirse con sus compañeros e incluso varios y conocidos rivales, a una nueva aventura. Una prestigiosa escuela de entrenamiento, la U-17, que siempre recibe a estudiantes de bachillerato para lanzarlos al mundo real, hace una excepción e invita a cincuenta estudiantes de secundaria, entre los que se encuentran el familiar grupo y varios de los rivales del príncipe, que regresa para reunirse con ellos y enfrentarse a nuevos retos sin dejar a un lado los espectaculares y fantásticos tiros. Para los muy fans.

BLACK ROCK SHOOTER

Después del impactante OVA del 2010 que dejó a muchos con un buen sabor de boca y, sobre todo, querer ver más; sus mismos realizadores lanzan para principios de este año una serie de apenas ocho episodios que promete mucho. Como recordarán, fue realizado por el grupo Ordet, basado en la ilustración de **Huke** y para esta nueva aventura se asociaron con el estudio Sangizen, contando en la historia con **Okada Mari**.

En cuanto a la trama, seguirá justo donde se quedó en el OVA, que contaba sobre dos amigas de secundaria, Kuroi Mato y Takanishi Yomi, cuya amistad se ve perjudicada por los celos que la segunda siente por Yuu, quien se hace muy cercano a Mato. Esto desencadena una realidad alterna en la que tendrán que enfrentar a un ser llamado Deadmaster y otras sorpresas que nos esperan. Altamente recomendable.



UN-GO

LA VERDAD NO ESTÁ AHÍ AFUERA

Por Omstart

La verdad raramente es pura y nunca es simple
-OSCAR WILDE

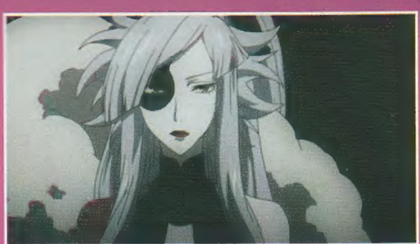
¿Qué o cómo es la verdad? ¿En dónde está? ¿De qué depende? Podríamos pensar que la verdad es lo mismo que la realidad, que la vida que vivimos. Podríamos decir que la verdad es la que una persona crea en su cabeza. Podríamos decir que lo anterior es falso y que se necesita que más de una persona acepte algo como real y verdadero para que así sea. O tal vez la verdad no existe. Es algo que inventamos. Tal vez a veces vivimos o aceptamos mentiras para poder vivir en cierta paz, para conservar un determinado equilibrio.

Bueno, esto no es, ni pretende ser clase de filosofía, pero son preguntas que nos ayudan a adentrarnos en el mundo de *Un-Go* (Inga -como se pronuncia-). Japón está devastado después de una guerra de proporciones bíblicas (¿les suena familiar?) y sin embargo continúa en pie reconstruyéndose poco a poco, instaurando un nuevo gobierno y generando la paz social que necesita el pueblo. O por lo menos eso se cree...

Se ha organizado un evento de gran pompa, Kaoru Kanou un presidente corporativo importantísimo en Japón, ha ofrecido este evento al mismo tiempo que está siendo investigado y bajo amenaza de arresto. A la fiesta acuden importantes personajes de la política y los negocios del país. Al evento ha acudido también la joven Rie Kaishou, en representación de su padre Rinroku Kaishou, el más respetado de los detectives del país, capaz de resolver misterios sin siquiera pisar la escena del crimen; querido y venerado en los círculos del poder. Rie llega acompañada de Izumi Koyama, mano derecha de su padre.

Al evento también ha llegado Shinjuurou Yuuki, un joven controvertido conocido en el medio como "el detective fracasado", que a pesar de sus pesquisas no resuelve nunca un caso. Las cosas se ponen tensas cuando Kanou es asesinado en medio de la sala con un cuchillo. Todo parece indicar que la responsable ha sido una mujer del cuerpo de policía que mostraba una extraña actitud, pero es hallada muerta en el baño...

Yuuki empieza a resolver el misterio, con la ayuda de su misteriosa compañera Inga. Lo que parecería ser una muchachilla cualquiera, es en realidad un ente que se transforma en una mujer con aires de dominatriz y el extraño poder de forzar a la gente que responda a



sus preguntas sin oponerse. Logran resolver el caso y obtener una confesión de la propia esposa de Kanou, quién lo asesinó para convertirlo en mártir. Todo esto para sorpresa de Rie e Izumi, pero no así de Rinroku, quién ha visto toda la acción desde su oficina y dictamina que reportará a alguien más como culpable. Entonces entendemos porque Yuuki es apodado "el detective vencido" a pesar de descubrir la verdad, nadie la acepta.

Y es aquí donde acompañaremos a Yuuki e Inga a revelar algunos otros misterios, todos relacionados con los círculos del poder que se han instaurado tras la guerra (y que implican atentados, medio de comunicación, científicos e incluso a la farándula). Vemos a nuestros protagonistas resolver un caso tras otro y ser siempre rebatidos por Rinroku y por Izumi, quién tampoco confía para nada en Yuuki y



cree que sólo se aparece para entrometerse en los casos. Pero lo cierto es que entre cada derrota nos vamos acercando a una verdad más misteriosa, que implica una extraña ley que ha sido instaurada por el régimen y que limita el acceso a la información de acontecimientos actuales y sobre todo, de los previos a la guerra.

¿Qué hay al final? Ellos no lo saben pero llegarán a las últimas consecuencias con tal de descubrir la verdad. Nos enteraremos del pasado de Yuuki como un joven de la milicia y de la serie de sucesos que le llevarán a conocer a Inga y a realizar un "pacto" con ella, que implica subministrarle "alimento" con cierta regularidad...

Y por otro lado también se irán sumando aliados, la misma Rie comienza a dudar de su padre y de todos sus subordinados, al ver que se trata de maquillar los hechos funestos para no incriminar a la gente poderosa. También está Sasa Kazamori, quién en realidad es una inteligencia artifical que imita la conducta humana, una obra maestra que ahora está prohibida y que ha sido salvada por Inga y Yuuki.

EL MISTERIO A LA CARTA

Un-Go, como muchos otros animes, está basado en textos novelizados.En este caso se trató de una serie de relatos detectivescos escritos por **Ango Sakaguchi**, llamados *Ango Torimonochou* (*Historias de detectives de Ango*). Lo curioso es que originalmente estaban ambientadas en el periodo Meiji, y nuestro protagonista resolvía misterios que le sucedían a sus amigos.

Y aquí, en la adaptación animada, entra el estudio Bones, que siempre nos trae animes de los cuales hablaremos por bastante tiempo, porque ustedes ya saben que son sello de distinción en la industria. En la dirección han puesto a *Seiji Mizushima* (*FullMetal Alchemist, Evangelion*), quien sabemos siempre ha abordado proyectos de alto calibre y atendiendo a una calidad bastante alta. **Takeshi Waki** es el director de arte y le brinda ese aire post apocalíptico, pero también bastante elegante a la serie, donde los escenarios más vistos son aquellos que se ubican al interior de casas y otros espacios cerrados, mientras que en lo que concierne a la de la devastada Tokio en reconstrucción, se percibe el detalle de los edificios derruidos.

El diseño de personajes corre a cargo de **Pako** (*Scared Rider Xechs*) y **Yun Kouga** (*Mobile Suit Gundam 00*) que han brindado un carisma y una imagen fresca a los personajes y no se ven para nada acartonados (Inga y Sasa ya tienen bastantes fans). Una mención especial se merece también el tema de opening, *How to go*, interpretado por School Food Punishment, así como el ending *Fantasy*, interpretado por LAMA; ambos son el marco musical perfecto para esta serie de gran calidad, que dura doce episodios.

La tradición de los animes de detectives parece dar nuevas señales de vida con un aire de actualidad que sin duda colocará al género como uno de los más exitosos entre los fans. *Un-Go* al lado de otros recientes de temática similar como *Kamisama no Memou Chou*, le dan sabor a las alternativas de series que podemos encontrar entre la temporada pasada y esta última, siempre con gran calidad y una excelente historia.

BAKUMAN

SLICE OF LIFE +15

Por Nicolás V.

SEGUNDA TEMPORADA

EL SUEÑO CONTINÚA

LOGRAR QUE UNA OBRA SEA PUBLICADA COMO MANGA ES UN LOGRO, AUNQUE SE TRATE DE UNA HISTORIA CORTA. PERO QUE SEA SERIALIZADA, CON ALTAS POSIBILIDADES DE ADAPTARSE A UN ANIME, ADEMÁS DE QUE PUEDA SER LEÍDA POR MILLONES DE PERSONAS ALREDEDOR DEL GLOBO UNA VEZ QUE SEA TRADUCIDA, ES UN GRAN TRIUNFO A BASE DE ESFUERZO Y SACRIFICIO. SÍ, TAMBIÉN ES EL SUEÑO DE MILES DE AKIBAS EN TODO EL MUNDO, Y QUE AL MISMO TIEMPO DESCONOCEN CÓMO LOGRAR; POR EJEMPLO, LOS PROCESOS DE SERIALIZACIÓN DENTRO DE UNA REVISTA, LA EXISTENCIA DE ENCUESTAS QUE LLEVAN A LOS EDITORES A DECIDIR QUÉ HISTORIA SE QUEDA Y CUÁL NO, COMO TAMBIÉN LA INTRINCADA RELACIÓN ENTRE MANGAKA Y EDITOR.

Es así que los creadores de la muy exitosa *Death Note*, **Tsugumi Ohba** (historia) y **Takeshi Obata** (dibujo) llevan desde el 2008; un manga que cuenta precisamente sobre las visicitudes que dos adolescentes tienen que pasar para cumplir su sueño, bajo el título *Bakuman*.

Su serialización comenzó precisamente en la afamada *Shonen Jump*, de editorial Shueisha, la misma a la que sus protagonistas aspiraban llegar en sus inicios. Hasta la fecha cuenta con más de cien capítulos y con 16 volúmenes a la venta, y continúa cada vez más interesante, a pesar del tiempo y las complicaciones de la historia misma.

Parte de su encanto radica en la presencia de sus dos protagonistas, un dibujante y un escritor, ambos estudiantes de secundaria en el inicio que se unen por dos razones muy poderosas: su amor por el manga y, posteriormente, el amor por dos mujeres. A la par, aparecen otros rivales-amigos que también tienen sus mismas aspiraciones, cada uno con una personalidad e historia que en ocasiones, ha rebasado a los protagonistas, incluso en el gusto del público. Por si fuera poco, sus creadores muestran fragmentos de las historias que sus creaciones realizan, mismos que también han ganado popularidad al grado que la revista ha sacado encuestas sobre qué historias les parecen atractivas.

Debido a todo lo anterior, no era de extrañar que llegara la ansiada adaptación a anime, que lleva a la fecha dos temporadas, con rumores de que habrá una tercera en puerta. La primera comenzó en octubre de 2010, contando con la nada despreciable cantidad de 25 episodios, mismos que terminaron en abril del siguiente año. La dirección estuvo a cargo de dos directores, **Kenichi Kasai** y **Noriaki Akitaya**, mientras que en guión corre a cargo de **Reiko Yoshida**, quien ha sabido atrapar la esencia de su versión original. El mismo equipo, bajo la producción de JC Staff, regresó para la muy esperada segunda temporada, que comenzó a finales de 2011. Aunque todavía no se sabe su duración de capítulos, es seguro que podrá llegar también a los 25.

LOS INICIOS DEL SUEÑO

Moritaka Mashiro era un adolescente cuyo sueño fue destruido cuando era niño, en esa época admiraba profundamente a su tío, un mangaka que logró un único hitazo, que hasta fue adaptado a un anime. Sin embargo, a pesar de que siguió trabajando, no volvió a alcanzar el mismo éxito y súbitamente murió. La idea de su sobrino fue porque se suicidió y desde entonces decidió que buscaría otra profesión, aunque seguía dibujando, sobre todo a la chica que desde siempre le gustó, la hermosa Miho Azuki.

Su vida habría seguido igual de no ser porque un día se le olvidó su cuaderno y al regresar al salón se encontró con Akito Takagi, el chico más inteligente de su clase y de toda la escuela. Él es quien



tiene su cuaderno y ha visto sus dibujos, lo que lo hace sospechar a Moritaka que ya sabe quién es la chica que le gusta. Sin embargo, el verdadero interés de Takagi es su habilidad en el dibujo y le pide que trabajen juntos para convertirse en mangakas, ya que a él lo que le interesa es hacer la historia. Sorprendido, al principio el chico se niega, sabe que estaría arriesgando mucho, además del fresco recuerdo de su tío, pero Takagi es tan insistente que lo hace ir a la casa de la mismísima Miho para contarle de sus planes, ya que se entera, gracias a la amiga íntima de ésta, Kaya Miyoshi, que su sueño es convertirse en seiyuu o actriz de doblaje.

Cuando Takagi revela a la joven las aspiraciones de ambos, y ante la emoción de la propia Miho, Moritaka hace lo impensable: le pide a la chica que se case con él una vez que ambos hayan hecho un manga que sea adaptado a anime, y que ella haga la voz de la protagonista. Pero más sorprendente aún es que Miho acepta, con la condición de que no se hablarán hasta que eso ocurra, a lo que Moritaka acepta.

HACIA EL FUTURO

De esa forma ambos chicos comienzan su sueño para ser publicados en la prestigiosa Shonen Jack (o lo que es lo mismo, Shonen Jump). Para Moritaka o Saiko, como lo llama Akito (al que a su vez llama Shujin) no es sencillo, ya que tiene que enfrentarse a su familia que teme se nieguen por lo que pasó con su tío. Sin embargo es su propio abuelo, padre del difunto, quien lo anima y hasta le hace entrega del antiguo estudio que usaba el mangaka, y donde pasa la mayor parte de la historia. Ambos chicos deciden presentarse bajo el seudónimo en conjunto de Ashirogi Muto y son recibidos por el editor Hattori, quien marcará sus destinos como mangakas y como personas.

Sus primeras historias cortas comienzan a ser publicadas, mientras la relación a distancia entre Saiko y Miho continúa, a su vez que Shunji se vuelve pareja de Kaya, quien los apoya, tanto en su sueño de ser mangakas como en la relación con su mejor amiga. Ambos comienzan a conocer a sus rivales, desde jóvenes que aspiran a ser publicados después de ser asistentes, como el nuevo prodigio de la editorial, Eiji Nizuma, un extravagante chico, de su misma edad que se vuelve el número uno gracias a su historia *Crow*.

Para arrancar la segunda temporada, Ashirogi Muto logra su primera serialización con la historia detectivesca *Trap*. Sin embargo, les quitan a Hattori como editor y les asignan a Miura, un novato con el que tienen varios conflictos desde el inicio, a pesar de que no es una mala persona. A su vez, por primera vez tienen sus propios asistentes, entre ellos una chica muy mona que parece sentir algo por el dibujante, que sigue fiel a Miho y sus constantes mensajes por celular, su modo de comunicarse.

Poco a poco comienzan a gustar entre el público de la revista, pero su verdadero sueño es poder rivalizar y ganarle a Eiji, quien se declara su admirador, pero también rival. Sin embargo, justo cuando su manga comienza a subir en los rating de popularidad, y debido al esfuerzo de trabajar y estar en la preparatoria al mismo tiempo, Saiko cae enfermo y eso empuja al editor en jefe, que fue muy cercano a su tío, a decidir detener *Trap* hasta que ambos se gradúen, lo que provocará una rebelión tanto entre los editores como en los demás amigos- rivales de estos chicos. Pero eso es sólo el principio de esta gran aventura que todavía tiene mucho que contarnos.

MIRAI NIKKI

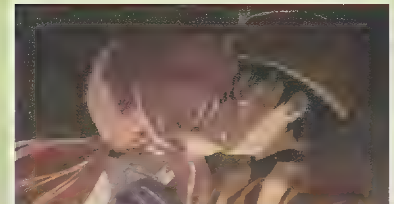
EL DESTINO EN UN CELULAR

Por Mônica Verde

SHONEN
TERROR
+18

UN JUEGO DE SUPERVIVENCIA EN EL QUE EL GANADOR TIENE LA OPORTUNIDAD DE CONVERTIRSE EN EL DIOS DEL TIEMPO Y EL ESPACIO CON LA CONDICIÓN DE QUE LOS DEMÁS JUGADORES SEAN ELIMINADOS. COMO EXTRA, UNO DE ELLOS ES EL FAVORITO DE QUIEN COMENZÓ EL JUEGO, UN POBRE CHICO QUE LLEVA UNA VIDA MÁS O MENOS NORMAL, EL ÚNICO QUE NO DESEARÍA ESTAR EN SU LUGAR. A GRANDES RASGOS ESA ES LA PREMISA DE MIRAI NIKKI, UNA HISTORIA ESCALOFRIANTE DE LA QUE HABLAREMOS EN ESTA OCASIÓN.





Como mencionamos en la pasada edición, está inspirada en el manga del mismo nombre, que en estos lugares se traduce como *El diario del futuro,* creado por **Sakae Esuno** siendo su primer trabajo reconocido. Su serial comenzó en el 2006 en la revista *Shonen Ace*, de la editorial Kadowaka Shoten y finalizó en diciembre de 2010 con un total de dos volúmenes. A la par, su autor comenzó la realización de dos versiones distintas que presentaban elementos extra de la historia original, pero no sería sino hasta finales del año pasado que comenzó la versión en anime para delicia de los miles de fanáticos del manga.

Bajo la producción del poco conocido estudio Asread, promete estar compuesto de 26 episodios y desde el principio es una historia que te mantiene atrapado, como casi siempre ocurre con los survival horrors. Se presenta violencia explícita y desnudos parciales, por lo que se recomienda sólo para mayores de edad. Como el manga ya terminó, será interesante ver si el anime llegará a la misma conclusión (que no contaremos, pero podemos decirles que es inolvidable). Un detalle extra es que al final de casi todos los episodios, aparece un pequeño extra cómico que sirve para desahogar un poco la tensión que deja la historia central. Sin duda, *Mirai Nikki* es un anime que al igual que *Deadman Wonderland,* es el ideal para aquellos que gustan del buen suspenso y un poco de gore. ¿Listos para entrar al juego?

EL FUTURO ESTÁ EN TUS MANOS

Yukiteru Amano, mejor conocido como Yuki, era un chico normal que sufrió el divorcio repentino de sus padres. Tal vez por eso se volvió muy retraído, alejado de las demás personas, lo que lo hizo crear un mundo de fantasía propio en el que cada día se encontraba con dos criaturas que aparentemente eran de su imaginación, mientras que en el mundo real se entretenía creando en su celular su diario personal en el que contaba cada uno de los detalles que pasaban a su alrededor. En cambio, en el mundo fantástico, se encontraba con una criatura llamada Deux ex Machina, y su sirviente, la simpática Muru Muru. Es un lugar donde nadie lo molesta y es relativamente feliz.

Lo que por supuesto cambia cuando un día, descubre que en su diario aparecen los eventos que pasarán como si él mismo los hubiera escrito. Al principio está muy desconcertado, comienza a usarlo para sacar buenas calificaciones y evitar los ataques de los abusadores. No podría estar más feliz, hasta que se da cuenta de dos cosas: que la chica más bonita de su clase, Yuno Gasai, está enterada de todo el asunto de su diario y que un asesino en serie lo está buscando para darle muerte. Ambos eventos están relacionados, ya que Yuno posee su propio diario que llama "el diario de amor", con el cual sigue todas las actividades de su adorado Yuki. Es de esta forma que lo ayuda a escaparse de su asesino, quien resulta también tener un diario.

Es así que Yuki se entera que Due ex machina en realidad existe y que ha organizado un interesante juego de supervivencia. Con ayuda de Muru Muru ha creado doce diarios del futuro, cada uno con una o dos peculiaridades relacionadas con el propio usuario. Cada diario presenta noventa días de eventos futuros que sus usuarios son capaces de cambiar si así lo quieren, salvo cuando aparece la línea Death End, que significa su propia muerte. Cada uno está obligado a acabar con el otro y así consecutivamente hasta que quede uno, el cual será declarado como el nuevo dios del tiempo y espacio. Para poner las cosas más interesantes, Yuki es elegido su "favorito", por lo que los demás jugadores se ven más tentados de acabar con él.

Por supuesto, en el juego está Yuno, quien le declara estar profundamente enamorada de él, así que



será su aliada. Sin embargo, la chica es bastante extraña, su obsesión por el chico tiene raíces muy profundas, al igual que su propio pasado. Puede actuar muy nerviosa como, por ejemplo, al entrar con él a una casa de los sustos, pero es implacable para matar a todo un grupo de personas si amenazan a su amor. El pobre chico además descubrirá un secreto en la casa de la chica, además de que dudará mucho de su cordura, pero a la vez sabe que es la única persona en la que puede confiar porque, pase lo que pase, lo ama.

Poco a poco van apareciendo los restantes participantes del juego, desde una hermosa joven que, debido a una irremediable pérdida durante su infancia, ha perdido sus creencias religiosas y se ha convertido en una terrorista despiadada. Su nombre es Minene Uryu y es la segunda que intenta acabar con Yuki y Yuno, ella posee el Diario del escape y a punto estuvo de lograrlo cuando tomó la escuela de ambos chicos como rehén, pero es detenida por el policía Keigo Kurusu. Él posee el Diario del crimen, pero al principio no está interesado en seguir el juego, sino detenerlo para evitar más muertes, lo que cambiará cuando un asunto personal afecta sus buenas intenciones.

Otro personaje a destacar es la sacerdotisa Tsubaki Kasunago, una chica de vista pobre que ha vivido un verdadero calvario en su propio culto, pero por lo mismo ha enloquecido. Ella logra atrapar a Minene gracias a la intervención de otro jugador que está obsesionado con la justicia. Los eventos que ocurren desembocarán la aparición de los demás jugadores, cada uno con su propia personalidad y deseos personales.

En medio de este caos, el protagonista -que no es más que un niño-, conocerá aliados y enemigos, aprenderá que no puede confiar en cualquiera y que las apariencias engañan. Su intención es sobrevivir en el juego, pero sin acabar con nadie más, aunque en más de una ocasión se ve obligado a defenderse. Sin embargo, ¿es posible permanecer puro en medio de tanta sangre? ¿Y qué clase de secreto oscuro guarda Yuno, de quien comienza a enamorarse? Las respuestas las encontrarán al adentrarse al macabro juego de *Miraki Nikki*.



IMAGINA QUE TODA TU VIDA HAS ESTADO ENAMORADA O ENAMORADO DE ESA PERSONA ESPECIAL, POR QUIEN SERÍAS CAPAZ DE TODO. SU SOLA PRESENCIA TE CAUSA UNA SONRISA Y NO TE IMPORTA QUE NUNCA SE HAYA DADO CUENTA DE TUS SENTIMIENTOS, ERES FELIZ PORQUE ESTÁ CERCA DE TI. AHORA IMAGINA QUE UN DÍA ESA PERSONA TE DICE QUE QUERÍA, ANTES QUE A CUALQUIER OTRO, DECIRTE QUE SE VA A CASAR. EL CORAZÓN SE TE ROMPE, PERO ERES CAPAZ DE FELICITARLO/A CON UNA CÁLIDA SONRISA.

El amor no correspondido y el encuentro de uno nuevo es por lo que pasan los personajes de *Junjou Romantica*, una serie de corte yaoi que desde sus inicios se ha vuelto muy popular entre las fanáticas e incluso fanáticos del género.

Para los que no están familiarizados con el término, son historias que presentan el romance entre dos hombres, como el yuri que es del amor entre dos mujeres. Es un género que ha sido tanto criticado como enaltecido, pero es uno más dentro de los muchos que existen en el mundo del anime y el manga. Por lo general son historias muy románticas, aunque también muy tormentosas que profundizan en los sentimientos de los protagonistas y la forman en la que terminan relacionándose.

Esta serie en particular es un buena representante del género, creado por la mangaka **Shingiku Nakamura**, para la revista *Asuka Ciel*, de Kadokawa Shoten. Comenzó su serial en el 2002 y continúa con mucho éxito tanto en Japón como en otros países, contando con 14 volúmenes hasta la fecha, además de varios spin-off dentro de la misma revista, varios CD de dramas disponibles sólo en Japón y hasta una light novel.

Esta autora también es creadora de la también popular *Sekaichi Hatsukoi*, traducida como *El mejor primer amor del mundo*, en el que uno de los protagonistas de la primera tiene un breve cameo y que es del mismo género. En ella se cuenta la historia de amor de un editor de mangas shojo; comenzó a publicarse en el 2007 en la misma revista y cuenta con seis volúmenes.

Ambas historias han sido adaptadas a anime por la misma productora, estudio Deen. *Junjou*, que es la que nos compete en esta ocasión, fue realizada durante el 2008 bajo la dirección de **Chiaki Kon**. La historia fue dividida en dos temporadas, que en total conforman 24 episodios y presenta la historia de varias parejas que encuentran el amor de forma inesperada, sobre todo después de sufrir una decepción amorosa. La pasión de los personajes de Nakamura se muestra en cada uno de los capítulos, además de uno que otro momento cómico. Si no eres conocedora del género, esta serie es una buena oportunidad para hacerlo.

EL AMOR MENOS ESPERADO

Cuando Misaki Takahashi era pequeño sufrió la pérdida de sus padres en un accidente. Su hermano mayor, Takahiro, que estaba a punto de ingresar en la universidad, decidió dejarla para hacerse cargo de él, buscando un trabajo y acabando así sus sueños. El menor siempre ha estado consciente del sacrificio de su hermano, por lo que al llegar el momento de decidir una carrera, decide ingresar

EL MÁS PURO AMOR

Por Fanny de Laussange



al colegio en el que su hermano mayor no pudo, como una manera de demostrarle su gratitud. Sin embargo, como no es muy bueno en sus notas, necesita urgentemente un tutor.

Pensando en él, Takagi le pide a su mejor amigo que lo sea. Su nombre es Akihiko Usami, tiene 28 años y es un afamado escritor que posee un departamento de lujo en un edificio de la zona más cara de la ciudad. Se graduó con todos los honores y por cariño a su mejor amigo, acepta ayudar a Misaki, quien muy pronto da muestra de mejoría. Justo cuando está seguro de qué va a pasar, se celebra al mismo tiempo el cumpleaños de su hermano mayor, festejo al que se une Usami. Sin embargo, ese mismo día Takahiro les declara que se va a casar e incluso les presenta a su futura esposa. Para ambos es un terrible golpe, sobre todo porque Misaki sabe una penosa verdad: Usami ha estado toda su vida enamorado de su hermano mayor.

Bajo esa fachada de elegancia y frialdad, el reconocido autor es además creador de historias de corte yaoi bajo un seudónimo, de lo que Misaki también se entera. También ha tenido mucho prestigio y tiene una posición muy cómoda, pero toda su vida ha soñado con tener una "familia media". Debido a un capricho, siempre está rodeado de peluches, en especial un oso grande. Todo el tiempo se le ve de corbata y traje, incluso en casa, y hasta tiene un coche deportivo rojo con el que siempre recoge a Misaki en la universidad.
¡Ah! Porque poco después, Takagi se casa y se traslada a Osaka con su nueva esposa, por lo que su hermano menor termina viviendo con Usami, al que comienza a apodar Usagi, algo que al aludido no le molesta. Poco a poco, ambos comienzan a desarrollar sentimientos mutuos e inician una relación plagada de altas y bajas, en especial las dudas que siente Misaki. En ocasiones se siente un sustituto, otras está confundido si en realidad ama a esa otra persona o si otra le quitará su cariño. Pero el amor siempre sale triunfando.

EL AMOR TORMENTOSO

Paralelamente a la historia de Misaki y Usagi, se cuenta otra, sobre un joven que en su momento intentó seducir al afamado escritor. Su nombre es Hiro Kamijou y es profesor de la misma universidad a la que asiste Misaki. A pesar de que su relación no funcionó, Hiro sigue siendo muy amigo de Usagi, y él tiene sus propios problemas. Tiempo atrás, conoció a un joven en un parque llamado Nowaki Kusama, quien le pidió que le ayudara a ingresar a la universidad. El amor se fue dando entre ellos, pero el interés de Hiro de terminar su tesis y convertirse en profesor y el inesperado viaje de Nowaki a Estados Unidos por una beca, ha provocado también altas y bajas en su relación.

Por último, pronto conocemos otra difícil relación entre un colega de Hiro, el profesor Yo Miyagi, quien después de unos cuantos años de matrimonio con la hija del director del colegio, se divorcia. Secretamente comienza a sentir algo por su ex cuñado, el joven Shinobu, quien lo corresponde. Tres amores que harán palpitar su corazón.

GHOST RIDER SPIRIT OF VENGEANCE

LA REVANCHA DE UN CLÁSICO DE LOS CÓMICS

Por Jesús Chavarría

COMO EL ESPÍRITU DE VENGANZA QUE TIENE, ESTE PERSONAJE ESTÁ DE REGRESO PARA RECLAMAR JUSTICIA DESPUÉS DE LA PÉSIMA ADAPTACIÓN A LA PANTALLA GRANDE QUE TUVO EN EL 2007. VAMOS A VER SI LO CONSIGUE.

Lo más curioso de esta secuela que busca reivindicar la creación de **Roy Thomas** y **Gary Friedrich**, es que tiene involucrado a uno de los principales perpetradores de la desastrosa primera entrega. Nos referimos a **Nicolas Cage**, quien con su eterna inexpresividad,aquí vuelve a llevar el papel protagónico. Sin embargo, pese a tal circunstancia, *Ghost Rider: Spirit Of Vengeance* pinta bastante bien.

Con un presupuesto de más de 50 millones de dólares, lo primero que salta a la vista es que tiene un tratamiento mucho más adulto y acorde al concepto original presentado en el mundo de las viñetas, allá por la década de los 70´s. Las secuencias son trepidantes y sumamente violentas, lo que resulta muy conveniente si tomamos en cuenta que se trata de la historia de un motociclista con el cráneo en llamas. Pero lo más importante es que la trama pretende desarrollar al personaje como lo que realmente es, un ser atormentado y al borde del abismo que con cada minuto que pasa, ve cómo su humanidad se convierte en cenizas.

Y es que Ghost Rider no es un superhéroe, por el contrario, es una criatura maldita que sólo vive para castigar al culpable y se deja consumir por ello. Parece que esto por fin lo entendieron Sony y Columbia Pictures, productoras que vuelven a invocarle para la pantalla grande y que prometen mostrarle completamente desatado.

Una garantía al respecto, es que el guión está basado en una historia del norteamericano **David S. Goyer**, quien ya demostró su capacidad con la exitosa trilogía de *Blade* (1998, 2002, 2004) y *Batman Begins* (**Christopher Nolan**, 2005), y que por cierto, también escribió los guiones de las esperadas cintas *Batman: Dark Knight Rises* (Christopher Nolan, 2012) y *Superman: Man Of Steel* (**Zack Snyder**, 2013).

CONDUCTORES NUEVOS PARA LA MOTOCICLETA

La dirección va por cuenta de **Mark Neveldine** y **Bryan Taylor**, quienes comenzaron su carrera con la explosiva cinta protagonizada por **Jason Statham**, *Crank* (Estados Unidos, 2006). Antes se habían dedicado a los videos musicales y hoy llegan para sustituir al inefable **Mark Steven Johnson**, al que resulta increíble que le confiaran la primera incursión del Motorista Fantasma al cine, después de que en el 2003 entregara otro lamentable filme de superhéroes, *Daredevil*.



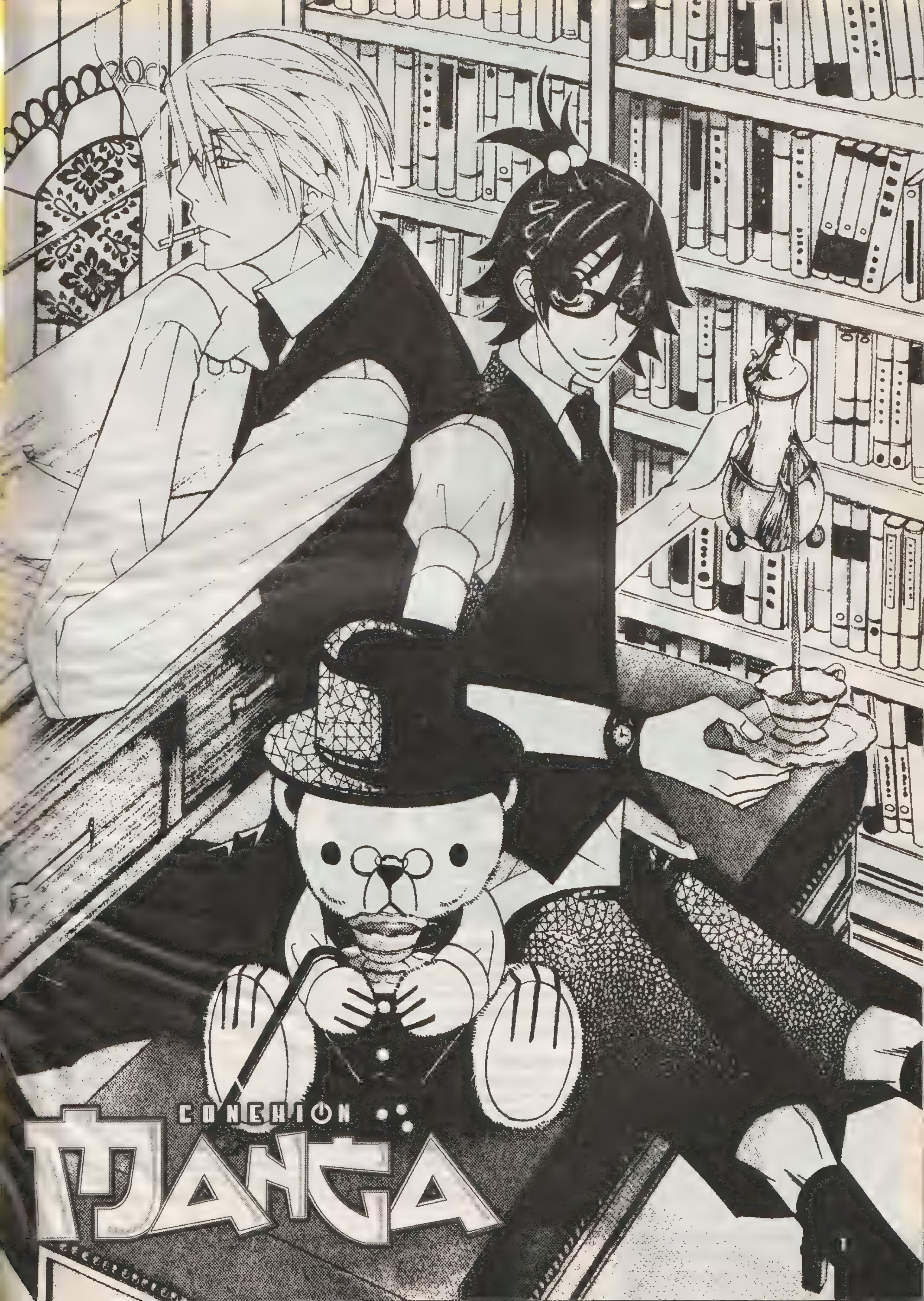
Afortunadamente esta segunda incursión fílmica de Ghost Rider tiene varios puntos a su favor. Por un lado la experiencia de S. Goyer que se distingue por escribir historias bien estructuras y bastante entretenidas. Por el otro, el estilo duro y vertiginoso con el que suelen filmar Neveldine y Tylor que aquí parece más que conveniente. Aunado a esto, el reparto incluye a gente de buena presencia y capacidad como el británico **Idris Elba**, a quien hace muy poco vimos como Hiemal en la película de *Thor* (**Kenneth Branagh**, 2011). Sabemos que con este tipo de producciones el espectáculo está asegurado, pero también esperamos que sea un digno traslado del concepto del Ghost Rider de los cómics, que se ha ganado un lugar entre los lectores del mundo gracias a una cruenta mezcla de acción, terror y aventura aderezada con mucho sarcasmo e ironía.

La trama sigue a Johnny Blaze, quien convertido en Ghost Rider, va en busca de su infernal creador para evitar que pueda manifestarse a través de un cuerpo humano. A su vez, el vengador es perseguido por Blockout, otro despiadado emisario del infierno.

GHOST RIDER: ESPÍRITU DE VENGANZA Estados Unidos, 2012 **TÍTULO ORIGINAL:** GHOST RIDER: Spirit of Vengeance **DIRECCIÓN:** Mark Neveldine y Bryan Taylor **REPARTO:** Nicolas Cage, Ciaran Hinds, Violante Placido, Idris Elba, Eva Mendes


CONEXIÓN
MANGA


CONEXION
MANGA


CONEXION
MANGA

STEINS;GATE

LOS VIAJES EN EL TIEMPO AHORA EN PAPEL

Por Nicolas V.

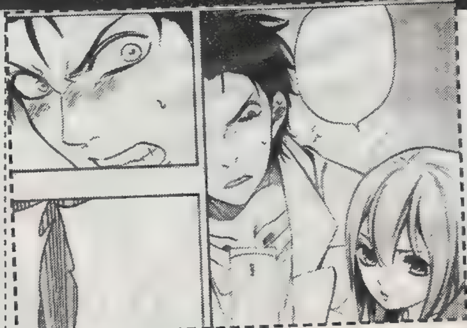
Uno de los temas más recurrentes en las historias de ciencia ficción son los viajes en el tiempo, la posibilidad de trasladarse al pasado o al futuro, atestiguar eventos que pasaron o que pasarán. Las consecuencias siempre han sido variadas, pero en la mayoría la moraleja se resume en "lo hecho, hecho está" o "uno puede cambiar su futuro". La posibilidad de que ocurra en la vida real sigue siendo muy remota, por lo que siempre nos causará fascinación.

Como ocurre en *Steins;Gate*, un videojuego tan popular en Japón que ha merecido distintas adaptaciones, como una serie animada, y se estrenó el año pasado, se colocó rápidamente como una de las mejores del año.

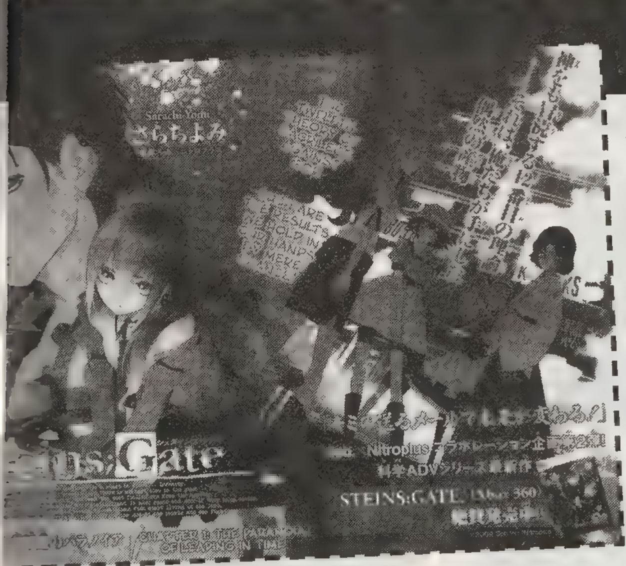
Por supuesto, era de esperarse que también llegara al papel en versión manga y eso es apenas el principio de lo que podemos esperar de esta historia sobre viajes en el tiempo, conspiraciones y, claro muchas chicas guapas.

LOS ORÍGENES

Vayamos por partes, en el 2009 las compañías de videojuegos 5pb y Nitroplus, la misma que colaboró con Type Moon para el desarrollo de *Fate/Zero* y que creó *Guilty Crown*, que también fue adaptada a anime recientemente; sacó a la venta el primer volúmen de *Steins;Gate* para la consola de Xbox, sólo para Japón.



Ambas empresas ya habían trabajado antes para crear *Chaos;Head*, que también fue adaptada para anime.



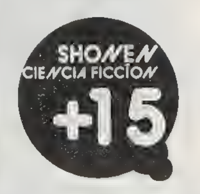
La historia obliga al jugador a tomar decisiones que lo encaminarán a ciertos escenarios, muy al estilo de los populares juegos de cita, si bien en este caso la trama es más intrincada. Como es de imaginarse, desde entonces el título ha pasado a otras consolas y ha sido causa de secuelas bajo los títulos: *SG: Hiyoku Renri no Darling* y SG: *Henikuukan no Octet* (ambos del 2011). El primero se sale de la trama oficial y se encamina más a la comedia, mientras que el segundo se considera la extensión de uno de los finales del original. Desafortunadamente sólo se consiguen en Japón.

El anime llegó en el 2011 bajo la producción de White Fox (*Katanagati, Tears to Tiara*). En la dirección estuvieron **Hiroshi Hamasaki** y **Yakua Sato**, el intrincado guión fue de **Jukki Hanada** y la música por **Takeshi Abo**. En total está compuesta de 24 episodios, y durante el último se anunció que para este año es muy probable que salga una película, la cual promete mostrar escenarios nuevos, pero al momento de escribir estas líneas sigue sin haber fecha de salida oficial. Por supuesto, todos los fans de esta serie la están esperando con ansias.

Y AL PAPEL

A pesar de que el anime fue muy popular, antes de su salida se publicó el manga de *Steins;Gate*, y de ahí sus derivados creados por distintos artistas. El primero, que comenzó en 2009, está a cargo de **Sarachi Yomi**, para la revista *Monthly Comic Alive*, de la editorial Media Factory y continúa. Otro título es *SG: Bokan no rebellion*, dibujado por **Kenji Mizuta,** para la revista *Montly Comic Blade*, de editorial Mag Garden. Comenzó a principios de 2010 y continúa.

Sería a mediados de ese mismo año que la editorial Enterbrain Inc comenzaría **SG: Onshu no Buraunian Moshon**, por **Takeshi Mizoguchi** para la revista *Famitsu Comic* Clear. Por último, a principios del pasado 2011 salió *SG: Shijo Saikyo no Slight Fever*. La historia y dibujo son de **Yuzuhana Morita**, para la revista *Monthly Shonen Ace*, de editorial Kadokawa Shoten, que también continúa en publicación. Por si fuera poco, también existen sus versiones de corte cómico, como *SG: Hiyoki Renri no Sweets Honey* (de Comic Blade) y *Steins; Gate!* (De Media Factory también, con ilustraciones de **Nini**).



Cada una de estas versiones cuenta la historia desde la perspectiva de uno de los personajes principales, como es el caso de *Shijou Saikyou no Slight Fever*, que es desde el punto de vista de uno de los personajes consentidos, la hermosa Kirusu Mirakase, por lo que leerlos todos permitirá entender con mayor detenimiento una trama que, en ciertos aspectos, resulta bastante compleja, pero sin duda muy entretenida y que todavía tiene mucho que contarnos.

LA HISTORIA

Los eventos comienzan en Akihabara, distrito muy popular en Japón y al que todo akiba desea ir al menos una vez en la vida, cuando un objeto, que las autoridades clasifican como un satélite, cae sobre uno de los edificios. Ese mismo día un científico daría una conferencia sobre las máquinas del tiempo, misma que Rintaro Okabe decide asistir.

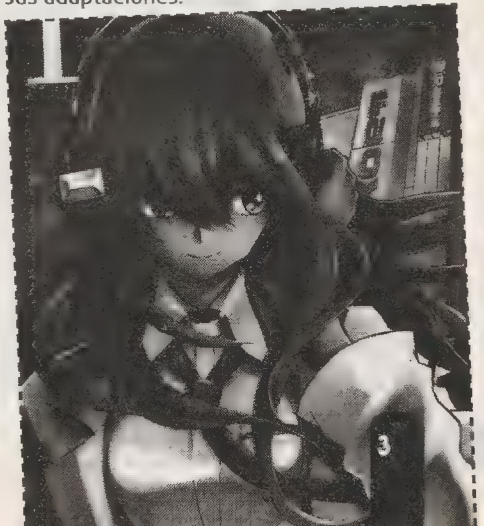
Él mismo se considera un hombre de ciencia, pero del lado de los malos, o lo es que lo mismo, un científico loco, y cuenta con un grupo de asistentes para llevar a cabo sus "malévolos planes".

Entre ellos están Mayuri Shiina, una hermosa chica a la que conoce desde hace tiempo, y una de las bellezas de la trama. Tranquila, alegre y poco interesada en la ciencia, su pasatiempo es disfrazarse y disfrazar a cuanta chica se le presente. El segundo abordo es Itaru "Daru" Hashida, compañero de Rintaro desde la secundaria y un experto hacker, aunque algo pervertido.

En realidad Kyooma Hooin, como le gusta ser llamado Rintaro, es un hombre muy inofensivo, o de lo contrario no se habría escandalizado cuando vio el cuerpo de Kurisu Makise bañado en sangre. Un suceso así resulta dramático, pero más cuando poco después se encuentra con la misma joven... ¡Viva! Todo comienza a relacionarse cuando descubre que su horno de microondas, que hace funcionar con su celular, es en realidad una máquina de tiempo.

Makise, que es una experta neurocientífica, graduada de Estados Unidos, decide unirse a sus investigaciones, empujada sobre todo por el hecho de que Rintaro le asegura que la vio muerta. Otros personajes comienzan a interactuar con ellos, hasta que la organización STERN, que se dedica a su vez a sus propias investigaciones, comienzan a seguirlos, por lo que toda la paranoia del protagonista se vuelve realidad. Todo esto bajo la sombra de los escritos de John Titor, una leyenda de internet sobre una persona que supuestamente venía del futuro e hizo revelaciones de lo que pasaría en los próximos años.

Bajo esta premisa, es difícil resistirse a los misterios y el drama que envuelve *Steins;Gate* en cualquiera de sus adaptaciones.



HIGH SCHOOL DXD

LA MALVADA CON ROSTRO DE ANGEL

Por fernanda F

Issei Hyodo es un pervertido de primera cuya meta de juventud es verle los pechos a una chica. Por si fuera poco es estudiante de la Academia Privada Kamaou, que en su momento fue sólo de chicas, pero que comenzó a recibir varones. Siguen siendo muy pocos, y la mayoría están tan enfermos como él, o al menos con el grupo con el que se junta. Si decidió estudiar ahí es por una sencilla razón: quiere hacer su propio harem de chicas.

¿Y sí lo ha logrado? Claro que no, estas chicas saben que no deben acercarse con un grupo de chicos que durante el receso hablan de juegos eróticos y que babean cada vez que ven a una chica bonita, como es el caso de Rias, la más bella de la escuela, una pelirroja bien proporcionada con cara de angel, pero sonrisa maliciosa. Sin embargo, Issei está intranquilo, no porque no ha logrado su meta y sus amigos están enfermos, sino por algo que sigue dándole vueltas en la cabeza. Según él, le presentaron a una chica muy mona, Yuuma, que se convirtió en su "novia". El día de su primera cita, de pronto la chica le hizo una pregunta. No fue que le diera su primer beso al atardecer, como esperaba, sino simplemente: "¿Puedes morir por mí?".

Justo en ese momento, Yuuma mostró un par de alas negras, elevó su mano y una estela surgió de su mano dándole directamente al pecho de Issei. Él no podía creerlo, está a punto de morir, pero justo entonces despierta nervioso y confuso. Al parecer todo fue un sueño, incluso la existencia de Yuuma, como le aseguran el par de pervertidos, pero él siente que todo fue real. Además, cada mañana despierta agotado y la luz del sol le taladrea la cabeza hasta que se acostumbra, mientras que en la oscuridad es capaz de ver todo con claridad. La constante presencia de Rias y la mirada que le lanza tampoco ayuda.

Entonces, después de pasar una tarde con sus amigos, un hombre muy misterioso se le aparece. Issei trata de evadirlo, pero el sujeto lo ha seguido y eso no es todo, también tiene un par de alas negras. Antes de que pueda entender lo que ocurre, el hombre lo ataca de la misma forma que Yuuma, pero en el momento que le va a dar el tiro de gracia, la hermosa pelirroja aparece de la nada y lo detiene.

Sin embargo, Issei vuelve a estar herido. Llega un nuevo día y el chico despierta, pensando que otra vez fue un sueño. Pero no es así, junto a él tiene a la hermosa pelirroja, completamente desnuda. Ella se presenta formalmente como Rias Gremory y es una demonio. Sí, así como escucharon y eso no es todo, es la heredera de la alta familia de demonios Gremory, y es quien tiene todo el control del colegio, pero se mantiene oculta en el Club de ocultismo rodeada de otros demonios.

Durante el día de clases normal, manda por Issei y le explica la confunsa situación. Como es sabido, el cielo y la tierra tuvo su guerra entre ángeles, ángeles caídos y demonios que dejó muchas bajas. Por ello, ambos hacen

pactos con humanos, a la vez que los demonios tienen un juego personal que les permite ir subiendo de categoría y que se basa en las reglas de ajedrez.

El grupo del que se rodea la Gremory está conformado de la siguiente manera: Akeno Himejima, segunda al mando del Consejo y tan bella como la presidente, es la reina y tiene un gran poder y sadismo a la hora de pelear, aunque por lo general es amable. Koneko Tojo, la clásica lolita de aspecto frío que actúa como la Torre, es la defensa y resiste cualquier golpe, mágico o físico. Y por último está el Caballo, Yuto Kiba, el chico más lindo del colegio por el que todas las chicas se mueren y un experto espadachín.

¿Y qué tiene que ver Issie en todo esto? Resulta que él posee un poder muy especial, el Sacred Gear, que resulta una amenaza para los ángeles, pero muy atractivo para los demonios. La chica con la que salió era del otro bando que Rias y compañía, pero justo antes de morir el chico había recibido un panfleto del club que le permitía hacer un pacto con la mismísima Rias, ya que estaba pensando en ella. Eso fue lo que le salvó de morir y ahora le pertence a la demonio, que le hace una oferta: si se une a ellos, si sube de nivel mágico y entre los demonios, podrá cumplir su sueño que es, su famoso harem.

Como todo buen chico, Issie acepta, aunque por el momento es apenas el peón y tiene que trabajar mucho para lograr su propósito, incluso cuando tiene a todas esas bellezas a su lado. Pronto se dará cuenta que hay más peligros, sobre todo por parte de los exorcistas, religiosos que buscan acabar con los de su clase, pero incluso entre ellos, encontrará una amiga, Asia Argento, una monja con el poder de curar y que pronto formará parte de este club tan especial.

ENTRE ÁNGELES Y DEMONIOS

Esta es, a grandes rasgos, la premisa de *High School DXD*, una serie 100% ecchi que recién acaba de ser adaptada a anime. Sus orígenes provienen de la light novel homónima creada por **Ichei Ishibumi** e ilustrada por **Miyama-Zero**. Comenzó su publicación para la editorial Fujimi Shobo en septiembre de 2008 y continúa, con un total de diez volúmenes a la fecha. Para abril del año pasado salió el manga ilustrado por **Horiji Mishima**, para la revista *Montly Dragon Age* y cuenta hasta el momento con dos volúmenes, que siguen fielmente la historia original.

Por supuesto, tenemos la versión en anime bajo la producción de estudio TNK que estará conformada de 12 episodios, de los que hablaremos en otra ocasión. Ambas versiones están bastante subidas de tono, tenemos muchos desnudos, vistas a panties a cada rato e incluso algo de gore, además de que las protagonistas son todas bellas y bien proporcionadas. Sí, es una de esas series para hombres, pero haciéndole justicia, es bastante entretenida; la acción es buena y de transfondo tiene una historia que bien podría dar más, aunque lo más seguro es que se quedará en el fan service.





JAPAN MEDIA MIX



EL DRAMA QUE DEFINIRÁ 2012

De vez en cuando surgen primicias de J-drama que se perfilan sin duda como los más importantes, este honor le corresponde al más reciente anuncio de NHK. El director ejecutivo de la prestigiada cadena, **Takeshi Shibata**, anunció el nuevo drama *Taira No Kiyomori* desde hace un año, apenas como un proyecto sin actores principales definidos. El proyecto por sí solo creó gran expectativa entre la gente, ya que se trata del *Taiga Dorama* de la NHK para 2012. Este drama tiene la duración de un año y es de carácter histórico y forma parte de una larga tradición que se remonta a 1963 y que ocupa el horario estelar de los domingos.

Taira no Kiyomori es una de las figuras históricas más importantes de Japón, quien vivió en la era Heian y cuya vida se encuentra descrita en el legendario relato *Heike Monigatari*. Su historia es un relato clásico de abuso de poder y sus consecuencias. Kiyomori era uno de los señores de la guerra del clan Taira y que junto con el legendario **Minamoto no Yoshitomo** suprimió varias rebeliones y estableció los clanes Taira y Minamoto en la supremacía. Sin embargo, no se detuvo ahí, ya que manipuló la situación para casar al emperador con su hija y hacerle abdicar a favor del hijo de estos dos, controlando efectivamente a todo Japón y haciendo que sus rivales se unieran en su contra.

El papel principal se ha anunciado que será interpretado por **Kenichi Matsuyama** (*Kamui Gaiden, Norwegian Wood y Gantz*) quien se aproximó al proyecto buscando alguno de los papeles secundarios y él fue el más sorprendido al recibir el papel principal para interpretar a Kiyomori de joven, mientras que el actor **Kiichi Nakai** (*Barefoot Gen*) hará el papel de Tadamori, el padre de Kiyomori.

La adaptación de la historia está a cargo de **Yuki Fujimoto** quien aborda el misterioso origen de Kiyomori usando una de las interpretaciones más conocidas: como un hijo fuera de matrimonio del emperador Shirakawa (**Shiro Ito)** y una bailarina interpretada por **Kazue Fukiishi** quien está a cargo de una de las amantes del emperador, la cual por órdenes de éste se casa con Tadamori y cría al hijo como suyo.

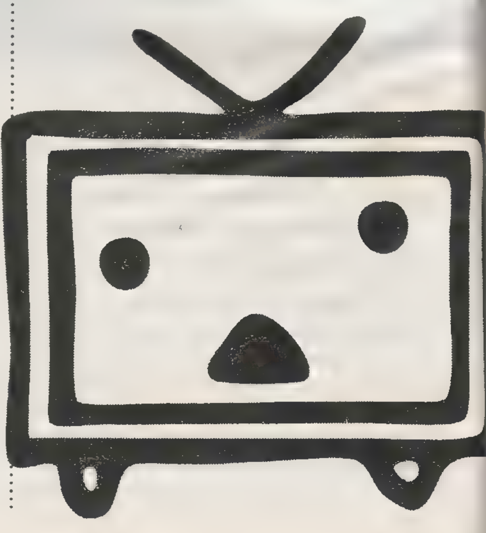
Se ha anunciado que la serie cubrirá la turbulenta vida de Kiyomori desde su juventud hasta su muerte, representándolo como un fiero guerrero y aventurero, además se ha mencionado que se le representará de una manera realista y hasta dura, refiriéndose especialmente a los episodios más violentos de su historia. Sin embargo, el tono de la trama será distinto a la aleccionadora leyenda tradicional, ya que Kiyomori es un hombre que se niega a ser sólo el guardián del emperador y paga un alto precio por ello.

Como podemos ver, el Taiga Drama número 51 de la NHK seguirá fielmente la tradición de calidad de sus antecesores.

NICO NICO DOUGA DA UN GIRO INTERESANTE

El equivalente a YouTube en Japón siempre se ha encontrado en una situación precaria, no obstante que es uno de los sitios más visitados en Asia. Tiene problemas para ser rentable sin tener que meter cantidades enormes de publicidad, y debido a eso decidió unirse a Warner Brothers para ofrecer un servicio de *Video on demand*, con un agregado muy interesante: comentarios.

¿Comentarios? ¿Como las películas comentadas por los realizadores? No precisamente, se trata de la capacidad de ver los comentarios dejados por las personas que han visto la misma película. Este esquema ha resultado muy exitoso y la gente ve las películas más de tres veces, ya que nunca es la misma impresión gracias a esta nueva modalidad. El servicio tiene, a unos meses de su creación, más de 23.6 millones de usuarios, lo cual da una nueva luz en cuanto a lo que la gente quiere ver en Internet.







SHOUNEN KNIFE, 30 AÑOS EN LA MÚSICA

Esta banda compuesta por tres chicas: **Naoko Yamano**, su hermana **Atsuko** y su amiga **Mitchie Nakatani** tuvo su primer concierto en 1982 y es considerada una de las bandas con la temática más alegre que existe, ya que las chicas consideraban cursi hablar del amor y preferían hablar de cosas bonitas como animalitos y comida. Su éxito fue grande y a finales de los 80 tuvieron sus primeras giras internacionales tocando en Los Ángeles, compartiendo el escenario con bandas poco conocidas como **Sonic Youth** y acompañando a **Nirvana** a una gira en Gran Bretaña.

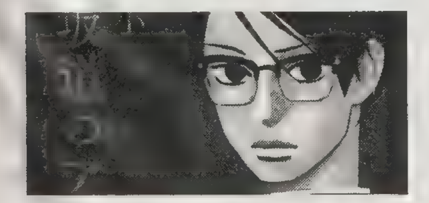
Para 1999 las chicas compartieron el escenario con sus ídolos **The Ramones** y han seguido haciendo giras a Norteamérica y Europa, atrayendo nuevos fans, algo que las chicas explican de esta manera: "Nuestras canciones son alegres, divertidas, fáciles de memorizar y muy ligeras", explica Naoko, quien anuncia un nuevo disco para el 2012, aunque aún no ha escrito las canciones. Ella es la única integrante original de la banda que permanece y ahora sus compañeras son la bajista **Ritsuko Taneda** y la baterista **Emi Morimoto**.

DE LIGHT NOVEL O MANGA AL ANIME

Todos los fans de anime estamos familiarizados con la figura histórica de **Oda Nobunaga**, el legendario samurái que instauró la figura del Shogun e inició la larga y próspera era Edo. Pues bien, la serie de novelas ligeras ilustradas por **Miyama-Zero** basadas en la franquicia de juegos de Role Playing de Sega Genesis, pasará al anime y ya han sido liberados varios trailers de la misma.

La historia es bastante sui generis, imagínense a un joven Oda recorriendo Japón bajo el disfraz de un ronin con mucha actitud, pero le añade un súbito encanto: una linda jovencita con boca de carretonero y genio de los mil diablos; y a eso debemos añadir a un joven de la era moderna que se encuentra con ella y se convierte en su compañero de aventuras.

El manga shojo *Sakamichi no Apollon* inició en 2007 y narra la amistad de dos jóvenes en el año 1966 cuando ambos se acercan a la mayoría de edad. En diciembre hubo dos anuncios relevantes: el término del manga en enero del 2012 y que está en proyecto para volverse un anime. Se volverá obligatorio para toda fan del shojo.



LAS SERIES PARA LA PRIMAVERA

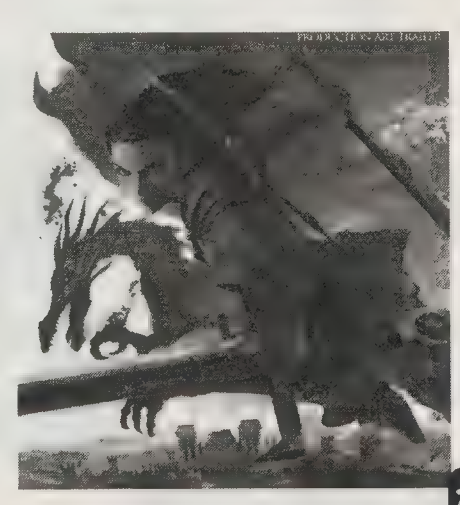
Las ardientes chicas de esta serie de anime regresan para más fanservice, en una tercera temporada de esta serie que llevará el nombre de *Queen's Blade Rebellion*. Y que tiene lugar cuatro años después de los hechos ocurridos en la primera temporada, en la que una joven guerrera se rebela ante la nueva reina.

Una de las mejores series del 2009 fue *Saki*, de la autora **Ritz Kobayashi**. Ahora, un spinoff de la serie ha sido anunciado: *Saki: Achiga-hen -episode of side-A-*. Esta serie conjunta Mah Jong y lindas preparatorianas. *Kuroko no Basuke* es otra de las series de primavera y junta el siempre popular género deportivo, el beisbol y chicos guapos bishounen. Ni se diga, va a ser un éxito.

DRAGON AGE, EN ANIME

Una cosa que no se le puede negar a la compañía de videojuegos *Electronic Arts* es que sabe cómo explotar sus productos. En este caso, hablamos de la popular serie *Dragon Age*, que ha sido un gran éxito en las consolas XBox 360 y PlayStation. Además de hacer una serie de minicapítulos para descarga en línea, ha incursionado en el terreno del anime con una película basada en estos juegos: *Dragon Age: Rise of the Seeker*, la cual es prólogo para una serie también de anime.

La actriz **Chiaki Kuriyama** (*Battle Royale, Kill Bill, The Sky Crawlers*) será la heroína Cassandra Pentaghast, y el actor **Shosuke Tanihara** (*Vexille, The Sky Crawlers, Pokémon the Movie: Black - Victini y Reshiram*) será un mago llamado Regalyan D'Marcall. El actor y cantante **Gackt** (*Shiki, Supernatural: The Anime Series, Sket Dance*) hará el papel del Knight commander e interpretará el tema musical *Until the last day*. No lo podemos negar, Electronic Arts sabe cómo hacer las cosas.



MÚSICA ALTERNATIVA

Por Omstart

NOVEDADES MUSICALES DE ORIENTE



KIRINJI- CONNOISSEUR SERIES - KIRINJI SONGBOOK

Cuando un contacto en Internet me definió a los Kirinji como "Los Sin Bandera Japoneses", decidí que lo mejor era mantener mi distancia. Afortunadamente pude escuchar un cover que hicieron a *On the sunny side of the street*, de los Pizzicato Five. Luego los mismos Pizzicato le metieron mano a remezclar *kimi no mune ni dakaretai – Aliens*, de los propios Kiriji. La recomendación estaba hecha y pude entrar sin mayores temores al mundo musical de estos dos hermanos.

Qué equivocado estaba yo (y mi contacto) al juzgar de esa manera a este dueto formado en Tokio en el año de 1996, por **Yasuyuki** y **Takaki Horigome,** ambos talentosos en tocar la guitarra y cantar. Al combinar sus talentos, lograron llamar la atención por la calidad de las canciones que escriben juntos. Las letras son bellas, fascinantes, misteriosas, incluso a veces absurdas, pero siempre románticas, mientras que la música es una amalgama de ritmos acústicos que lo mismo tienen folk, que bossa nova, con percusiones latinas, piano y toques de balada.

Y si eso no fuera suficiente, el nivel de producción que tienen en su material les pone al parejo con los mejores de la música popular en Japón. Así que con todas estas armas no fue sorpresa que llegara un disco debut titulado simplemente *Kirinji* en 1997, de manera independiente y llevándose las palmas de la crítica.

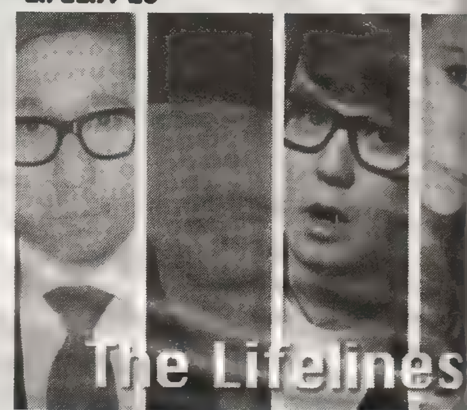
Luego vendría *Paper Driver's Music*, lanzado por la disquera Columbia y de ahí una discografía tan amplia como exitosa: ocho álbumes, 17 singles, tres compilatorios, presentaciones a reventar en el Budokan, todo esto en 14 años de carrera (además de que tienen éxito en sus carreras en solitario de manera paralela).

El disco que nos ocupa, recopila canciones escritas por Kirinji para otros artistas y que se volvieron un hit. Este es un lanzamiento doble que incluye un CD con estas canciones, interpretadas por figuras como **Asako Toki, Keyco, Shiho Nanba, Ami Suzuki, Takako Matsu** entre otros; todos ellos puntos de referencia en la escena del J-pop.

El segundo disco es el que hará las delicias de los más fans del dueto. Por primera vez los hermanos graban ellos mismos esas canciones que crearon para otros. De algún modo es una colección de rarezas donde podemos escuchar quizá la mirada original que tenían para temas como *Romantic, Harunire* o *Sore mo kitto shiawase.* Nada más nada menos este es un disco de fresco aire pop.



THE LIFELINES (TAKU TAKAHASHI, MAYNARD PLANT, WISE Y MAY J.) – THE LIFELINES



J-Melo es un muy popular show de televisión japonés que ha influenciado y mostrado las tendencias que degeneran en la escena de la música del lejano oriente. Es visto por mucha gente, incluso fuera de Japón (debido a que se graba en inglés). Está conducido actualmente por la cantante **May J.**, y por este show han desfilado **Emily, Bonnie Pink, Tokio Ska Paradise, Crystal Key, Ryohei, Perfume, The Gazette**, entre muchos más.

Los recientes acontecimientos en Japón debido al tsunami y posterior crisis nuclear, desataron acciones altruistas por parte de muchos de los artistas del país, y en general del medio del entretenimiento. El show creó un pequeño proyecto musical para recaudar fondos para los damnificados, el proyecto se llama The Lifelines, y tiene entre sus filas a:

Taku Takahashi: reconocido productor, la mitad del dueto de hip-hop m-flo y cabeza del coletivo TCY Force. Está también **Blaise Plant,** el franco–japonés sensación, vocalista de Monkey Majik así como exitoso solista. Hacía falta rapeo, así que se unió también **Wise el MC** reconocido por su trayectoria solista o como miembro de los Teriyaki Boyz.

El ingrediente final lo dio la propia May J., quién también prestó su voz. Así estos cuatro artistas se metieron al estudio para componer y grabar un single que se ha vuelto un éxito desde su salida el pasado octubre. Lo mismo que el proyecto, la canción se llama *The Lifelines.*

Al final quedó un track de J-pop electrónico bastante épico y muy emotivo que comienza con un piano y un ritmo lento, pero pegajoso con la voz de May J. va aumentando de velocidad y que por momentos nos regala frases como: "Me tomó un segundo poder entender la gravedad de esto y me gustaría regresar la cara del tiempo para que nada de esto hubiera ocurrido", con el rapeo seguro de Wise y las voces del coro de la Fukushima University Elementary School. El resultado, escúchenlo que vale mucho la pena y ayuden comprando esta canción que pueden hallar fácilmente en iTunes.



MIAOU- THE DAYWILL COME BEFORE LONG

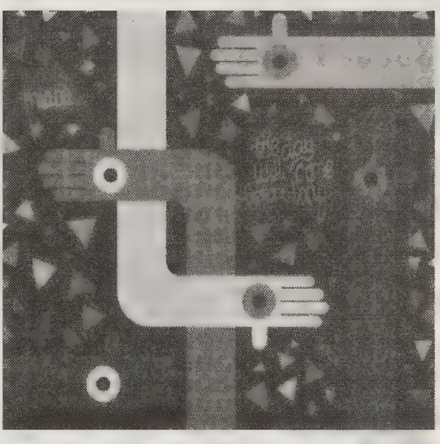
El gato, el animal favorito de Japón. Emblemático y carismático para los orientales, el sonido tan peculiar con el que se comunica, el maullido, ha dado nombre a una banda tan dulce como soñadora, me refiero al trío que ha grabado sus discos bajo el apelativo de **Miaou**.

Miaou son una banda cuya base de operaciones es Tokio. Formados en 2001 por **Tatsuki Hamasaki** y las hermanas **Hiromi** y **Mayumi Hasegawa**, esta banda comenzó casi como un juego, un proyecto escolar para su universidad. Siendo amigos y teniendo una gran pasión por bandas como **Telefon Tel Aviv**, o los proyectos canadienses **Do Make Say think** y **Boards of Canada**, decidieron seguir sus influencias y crear música. Casi como algo predestinado, Miaou fue alternando cada vez más sus instrumentos (guitarras, bajo y batería) con instrumentos de la era electrónica como samplers y sintetizadores, y beats programados con aire a electrónica experimental y muy ambiental, que al final conquista por sus melodías de un pop electrónico salido casi de un sueño, porque la banda, además no utiliza vocales, es totalmente instrumental.

En 2003 salió su primer álbum, *Hapiness*. Y desde entonces no han parado, haciendo muchas giras con bandas como **Art of Fighting** y creando nuevas canciones entre montañas de sintes, instrumentos de juguete y enormes órganos. Sin embargo, para su segundo lanzamiento *Make these things alright* y en su E.P. *Painted* el sonido se volvió nuevamente más rock, pero asimilando el camino recorrido, creando un estilo propio que lo mismo combina lo mejor de ambos géneros.

Luego de una gira que les llevó a Europa, vuelven en la primavera de este 2012 con *The day will come before long*. Y aquí las cosas se pusieron más electrónicas que nunca. Hay muchos más sintetizadores sonando al mismo tiempo, podemos oír más sampleos y grabaciones de campo, y las guitarras están tratadas con efectos que potencian el nivel con el que son tocadas.

El australiano **Cornel Wilczek**, un mago de la electrónica, les ayudó mucho en la mezcla y por fin hay algunas VOCALS invitadas, las cuales no vienen a romper el estilo de la banda, pero sí a refrescarlo. En ese sentido las voces de **Ben Cooper** (Electric President/Radical Face) y de **Ben Holton** (Epic 45) nos dan momentos que se agradecen a lo largo de este álbum. Esperen escuchar pasajes salidos de sueños,



tracks ambientales, poderoso rock que por momentos se acerca al ruido, y en general, una gran propuesta venida de Japón y que no reconoce frontera alguna.



PARA INTERPRETAR EL MANGA RECARGADO:
EL INICIO DE LA HISTORIA

Por Lobo



Cuando empezó el boom del manga y el anime en los 90s, se escuchaban frases como: "¡El manga es mucho mejor que el cómic!", "El manga tiene mejores tramas que las de los cómics" o los fans muy extremos decían: "Los que dibujan cómics deberían aprender de los mangakas para mejorar su trabajo".

Si bien es cierto que, desde hace algunos años, el manga ha influenciado, en parte, la forma en que se realizan cómic en Estados Unidos, Europa y Latinoamérica, también es justo reconocer que el manga actual no sería lo que es si no fuera –lo crean o no- por los cómic e historietas europeas y norteamericanas que influyeron en la forma de hacer cómic japonés en sus inicios, hace ya más de un siglo.

LA INFLUENCIA NACIONAL

Mucho se ha hablado de las primeras influencias gráficas del manga, entre las que se cuentan los chojugiga, creados en el siglo XII y que no eran otra cosa que dibujos graciosos de animales antropomórficos (con características humanas) que, de forma irreverente, satirizaba a figuras solemnes como los sacerdotes, al hacerlos realizar acciones divertidamente humillantes.

Por supuesto es imposible dejar de mencionar las ilustraciones ukiyo-e, una de las expresiones artísticas más populares del período Edo. Sería precisamente en la época del ukiyo-e que surgiría el término manga, usado por primera vez por **Hokusai Katsushika**, uno de los más famosos artistas ukiyo-e. En sus inicios, la palabra manga era usada de forma despectiva, pues el ukiyo-e se consideraba un trabajo hecho para el "populacho", es decir, arte "barato" o "garabatos sin sentido", que es a fin de cuentas lo que significa la palabra manga.

Pero para ser honestos, ni los chojugiga ni el ukiyo-e pueden considerarse manga, al menos no como lo que consideramos "manga" actualmente, pues sólo eran ilustraciones que no mostraban una secuencia, es decir que no contaban una historia. Tampoco había personajes distintivos –como un Goku, un Naruto o una Haruhi Suzumiya–, si no que se dibujaban sacerdotes, campesinos, geishas, etc., con patrones generalizados, y aunque se mostraban determinados eventos en la vida de importantes personajes públicos o héroes míticos, no pasaban de ser simples ilustraciones sin continuidad alguna.

Sin embargo, es tonto negar que si no fuera por el ukiyo-e no se hubieran sentado buena parte de las bases del manga actual, más aún muchos artistas ukiyo-e se convirtieron en dibujantes de tiras cómicas –el origen del manga– para ampliar su rango de trabajo, una vez que comenzó la influencia occidental en el, hasta ese momento aislado, Japón.

LA INFLUENCIA EXTRANJERA

Como ya se comentó, el manga actual es resultado en gran medida de la influencia de tiras cómicas y cómics europeos y americanos, pero para consuelo de los amantes del manga, el cómic "yanqui" no fue el primero en influir en la creación del manga, sino que serían las tiras cómicas europeas las que comenzarían a sentar las bases del "manga moderno" y por cierto los europeos también influyeron a los "gringos" para la creación de sus tiras cómicas y cómics.

Sería a finales del siglo XIX cuando comenzó realmente la historia del manga japonés, con el arribo de ilustradores ingleses y franceses a tierras niponas, una vez que el Imperio del Sol Naciente comenzó su apertura al mundo occidental. Aquí es necesario hacer un paréntesis para hablar un poco de los orígenes de la historieta europea, para entender de una forma mejor por qué Japón, siendo un país tan "cerrado" en esa época, permitió recibir una influencia tan grande de los ilustradores europeos.

Con una gran camada de talentosos dibujantes como **Gustave Dore** y **Grandville**, la prensa Europea sería la primera en publicar tiras cómicas con personajes ya establecidos como *Max y Moritz* (1865) –en donde se narraban las aventuras de dos niños en extremo traviesos– y *Las malicias de Plick y Plock*, que tenía a dos gnomos como protagonistas. Europa también fue precursora en la creación de revistas para publicar exclusivamente tiras cómicas e ilustraciones de humor satírico y político, siendo una de las primeras la famosa revista inglesa *Punch* en 1841 y la cual ha perdurado hasta nuestros días.

Siendo Europa el centro del mundo, al menos en esa época, no es de extrañar que sus ilustraciones humorísticas comenzarían a influir en los dibujantes de todo el mundo. En Estados Unidos se crea la tira cómica de *Hans y Fritz* influenciada por los europeos *Max y Moritz*, y



en México los dibujos de corte satírico-cómico tomaría sus bases de revistas humorísticas como la publicación francesa de 1892 *Le Rire*.

Y volvemos a Japón, el país que, como ya lo dijimos, recibiría la influencia de primera mano de los ilustradores europeos de esa época, al llegar a sus costas dibujantes venidos del Viejo Continente. Uno de los más importantes, sino el que más, fue **Charles Wirgman**, ilustrador inglés que llegaría a Japón en 1857 para nunca jamás marcharse de ahí. Siendo Wirgman corresponsal del *Illustrated London News* no tardó mucho en crear su propia publicación en Japón, a la cual bautizó con el nombre de *The Japan Punch* –como obvia referencia a la inglesa y exitosa *Punch*–.

Aunque *The Japan Punch* iba dirigido al público occidental que vivía en Japón, los lectores nipones encontraron el humor satírico e irreverente de sus ilustraciones bastante refrescante, pues aunque las ilustraciones ukiyo-e tenían cierto aire de humor "irreverente" éste nunca alcanzaba a líderes políticos y menos al emperador nipón cuyo linaje era considerado de origen divino.

Pronto otros dibujantes extranjeros que vivían en Japón seguirían el ejemplo de Wirgman, así pues, **George Bigot**, ilustrador francés, publica en 1887 la revista satírica *Toba-e*, aún más irreverente que la revista de Wirgman y que de igual forma comenzaría a influenciar a los ilustradores nipones en su forma de hacer caricaturas satíricas y cómicas. Fue así que, a finales del siglo XIX, llegó la "caricatura occidental" a Japón, dejando una onda huella en los ilustradores nipones.





En la próxima entrega hablaremos de cómo las tiras cómicas de Wirgman, Bigot y otros autores europeos cambiaron la forma de la narrativa en la ilustración japonesa, también hablaremos del nacimiento de las primeras tiras cómicas y mangas en Japón.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

GLOSARIO

UKIYO-E: Ilustraciones grabadas en madera, que surgieron durante el periodo Edo y que por más de cuatro siglos acompañaron al pueblo japonés, representando hechos históricos, aventuras de héroes míticos e ilustraciones eróticas o de terror.

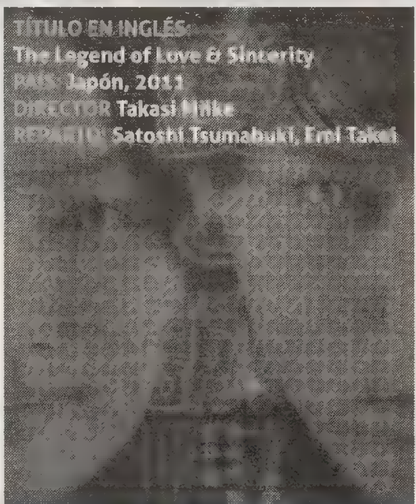
MUERTOS VIVIENTES ANIMADOS: PARANORMAN

Por Jesús Chavarría
Twitter @comisario_jc

Este es uno de los estrenos fílmicos preparados para el 2012 que ningún amante de la animación debe perderse. La historia sigue los pasos de un chico cuya vida sería de lo más normal, si no fuera porque tiene la extraña capacidad de poder hablar con seres sobrenaturales. Así que el pobre, además de tener que sobrellevar las situaciones propias de su edad, también tiene que lidiar con una serie de criaturas que van desde fantasmas y brujas, hasta zombis. Por si esto fuera poco, los adultos no se la ponen fácil y ahora además tendrá que salvar a su pequeño pueblo de una maldición milenaria.

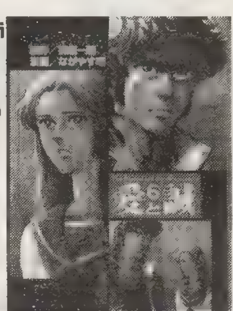
Así como en su momento, *Monstruos vs Aliens* (**Rob Letterman** y **Conrad Vernon**, 2009) era una especie de homenaje a las cintas de ciencia ficción de los 70´s, *ParaNorman* hace lo propio con el cine de terror de los 80´s. El tono y el concepto visual, además de la música alucinante, de inmediato hacen recordar cintas como *Beetlejuice* (**Tim Burton**,1988), *Cazafantasmas* (**Ivan Reitman**, 1988), *Gremlins* (**Joe Dante**, 1984), e incluso el cine de zombis de **George Romero**. Destaca el diseño de personajes, retorcido, siniestro y muy divertido. Detrás del proyecto está la compañía de animación LAIKA, que estuviera involucrada con *Coraline* (2009), obra del mismo director de *El extraño Mundo de Jack* (1993) **Henry Selick**.

ParaNorman tiene como directores a los británicos **Sam Fell**, codirector de *Lo que el agua se llevó* (2006) y **Chris Butler**, quien aquí también se hace cargo del guión. Esta cinta la tendremos por acá a mediados de año.
ParaNorman



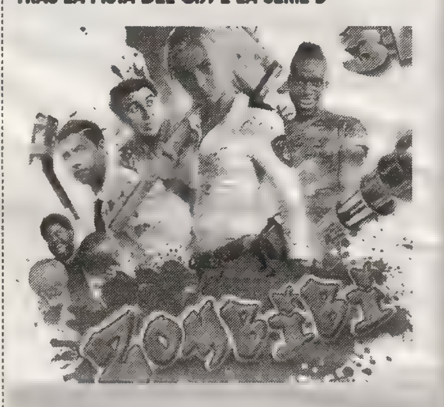
AI TO MAKOTO: *MÁS MANGA* DE CARNE Y HUESO

De la mano de **Takashi Miike**, uno de los directores más prolíficos del continente asiático y quizás de todo el planeta, llega *Ai to Makoto*, nueva producción que adapta a la pantalla grande el manga del mismo nombre. Escrito por **Ikki Kajiwara** y dibujado por **Takumi Nagayasu**, trata la historia de amor juvenil entre Makoto Taiga, una linda e inocente estudiante de instituto y Ai Saotome, un delincuente juvenil. En 1974 fue llevado a la televisión en una serie de live-action y posteriormente se hicieron tres películas. *Ai to Makoto*, cuyo título en ingles inglés será *The Legend of Love & Sincerity*, tiene programado su estreno para la primera mitad de este año y seguramente llegará a nuestro país directamente al mercado del DVD y el Blu-ray disc.

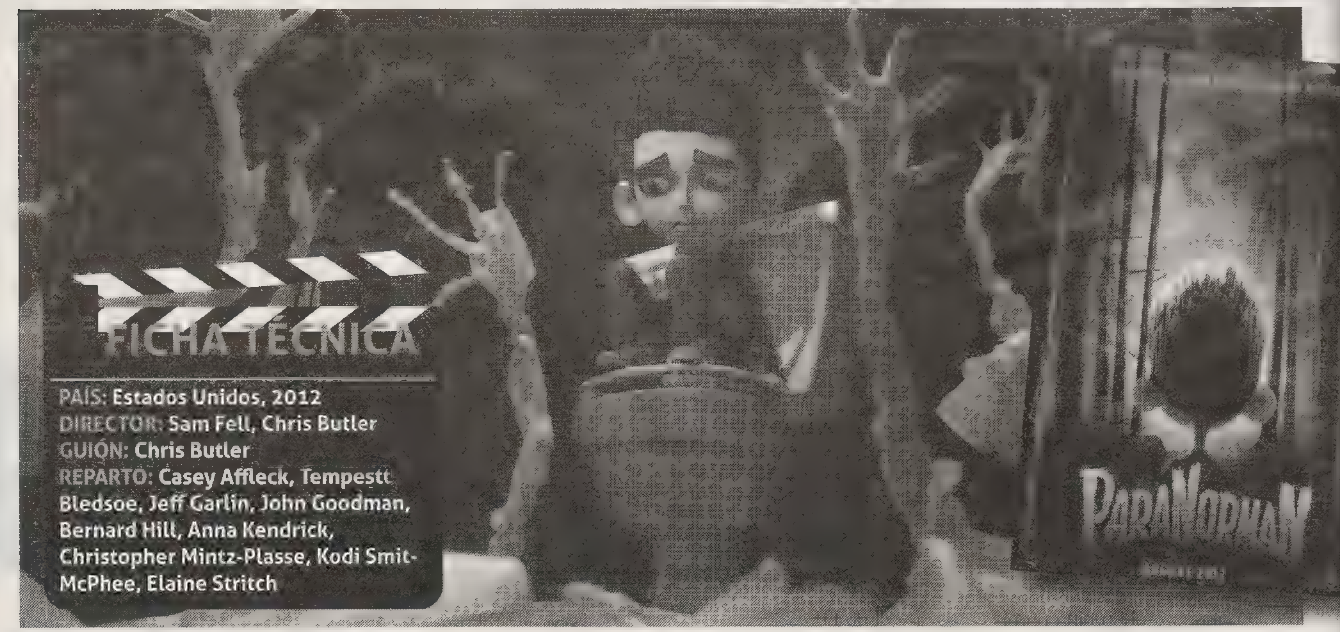


Miike, conocido en occidente por películas de culto como *Ichi: el asesino* (2001) y *Audición* (1999), también tiene pendiente para este año: el estreno de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, adaptación del popular juego homónimo de Game Boy Advance.

TRAS LA PISTA DEL CINE LA SERIE B



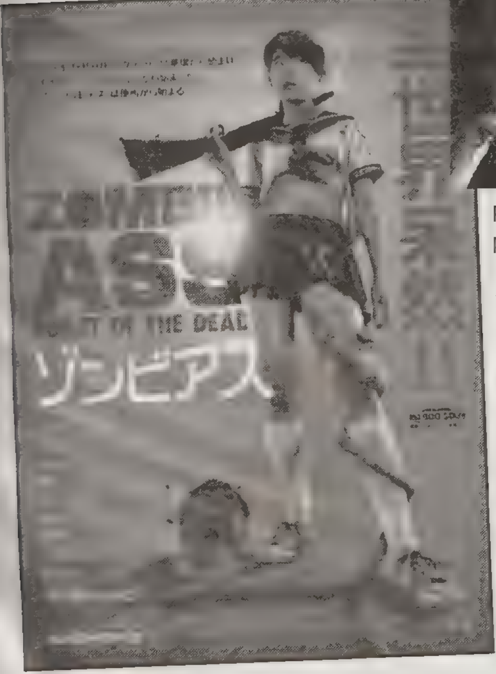
ZOMBIBI: VICERAS Y CARCAJADAS
Zombibi
Países Bajos, 2012
DIRECTOR:
Martijn Smits y Erwin van den Eshof
REPARTO: **Yahya Gaeir, Gigi Ravelli, Mimoun Ouled Radi, Sergio Hasselbaink, Yes R.**



rareza nos llega desde la mismísima capital de los Países Bajos, Ámsterdam. Se trata de una disparatada mezcla de gore y humor "mala leche" con una estética pop y una manufactura cercana al videoclip. Los protagonistas son un grupo de desfachatados sujetos que están encerrados en la cárcel, cuando cae un meteorito provocando que inicie la consabida infección zombi. Será con ayuda de una sexy y dura policía, que tratarán de escapar a la plaga de muertos vivientes. *Zombibi* es un descarado y divertido ensamble de secuencias llenas de sangre verde, vísceras, mutilaciones y demás asquerosidades. Humor muy, pero muy guarro con efectos especiales paupérrimos. Un producto descaradamente de serie B, con todo lo que esto implica.

ZOMBIASS: LOS ESPECIALISTAS EN MUTILACIONES

Megumi es una joven estudiante de Karate que vive agobiada por el suicidio de su hermana Ai, quien era atormentada por un grupo de abusivos en la escuela. En busca de distracción, sale de viaje con un grupo de amigos, sólo para encontrase en el bosque con un ataque de zombis. Artes marciales, muertos vivientes, experimentos enfermos y otras tantas linduras es lo que incluye *Zombiass*, una de esas insólitas mezclas provenientes del continente asiático.



El humor que maneja no es para todos los gustos ya que además de sangre, incluye otro tipo de fluidos. Basta mencionar que en una de las escenas los zombis salen de una letrina completamente cubiertos de excremento.

Por supuesto, el fanservice es otro de los principales atractivos, ya que la protagonista usa uniforme de colegiala y se dedica a soltar patadas y enseñar el color de su ropa interior a la primera oportunidad.

Zombieass: Toiled of the dead, por su título completo, tiene previsto su estreno en Japón para este mes de febrero. En nuestro país es posible que pueda verse en alguno que otro festival especializado. El director y escritor de la cinta es **Noboru Iguchi**, quien ya cuenta en su filmografía con casi cuarenta películas. Entre las más destacadas están las disparatadas *Robo-Geisha* (2006), *The Machine Girl* (2008) y *Mutant Girls Squad* (2010) nada más y nada menos, ¿quieren algo más freaky?

ZOMBIASS: Toiled Of The Dead
Japón, 2011
DIRECTOR: **Noboru Iguchi**
REPARTO: **Asami, Danny, Kentaro Kishi, Asana Mamoru, Arisa Nakamura**

JUAN DE LOS MUERTOS, EL NUEVO CAZADOR

Esta cinta fue una de las que mayor expectación causó durante su presentación en el pasado festival de cine de Sitgets. Se trata de una producción cubana que tiene como protagonistas a un par de vivales que ofrecen sus servicios como cazadores de zombis, a aquellas personas que tuvieron la desgracia de que alguno de sus familiares se convirtiera en un muerto viviente. *Juan de los Muertos* se realizó con muy bajo presupuesto y se caracteriza por el humor y el ingenio, además de que se da el lujo de salpicar la historia con toques de sátira y algunos guiños políticamente incorrectos. Pero pese a todo, es un vehículo de entretenimiento sin mayores complicaciones.

JUAN DE LOS MUERTOS
Cuba/España, 2011
DIRECTOR: **Alejandro Brugués**
REPARTO: **Blanca Rosa Blanco, Elsa Camp, Alexis Díaz de Villegas, Andrea Duro, Luis Alberto García**

¿QUÉ TANTO SABES DE JUNJOU ROMANTICA?

1 ¿Cuál es el seudónimo de Akihiko Usami en sus obras yaoi?

a)Kaoru Yu

b)Akikawa Yaoi

c)Akikawa Yuri

2 ¿Qué significa Usagi, como Misakillama a Usami?

a)Cangrejo

b)Conejo

c)León

3 ¿Qué artefacto tenía Nowaki cuando conoció a Hiroki?

a)Pelota

b)Coche

c)Cohete

4 ¿En qué lugar vivió durante diez años Usami?

a)Inglaterra

b)Estados Unidos

c)India

5 ¿En qué mes nació la mangaka Shungiku Nakamura?

a)Diciembre

b)Marzo

c)Octubre

6 ¿En qué año comenzó a publicarse el manga de Junjou Romantica?

a)2000

b)2002

c)2004

7 ¿Cómo se llama la editorial en la que trabaja Usagi-san?

a)Kadowaka

b)Asuka

c)Marukawa

8 ¿Qué carrera está estudiando Masaki?

a) Economía

b)Derecho

c)Letras

9 ¿Cuántos años llevaban de relación Nowaki y Hiro antes de que el primero se fuera a Estados Unidos?

a)Seis

b)Ocho

c)Cinco

10 ¿Cómo llaman a Hiro sus alumnos?

a)El ángel Kamijou

b)El demonio Kamijou

c)El torbellino Kamijou

11 ¿Cuántos años estuvo casado el profesor Yo Miyagi?

a)Un año

b)Tres años

c)Siete años

12 ¿Cómo sellama el oso más grande de Usami?

a)P-chan

b)Usagi

c)Suzuki

13 Nombre del seiyuu que presta su voz para el personaje de Misaki

a)Takahiro Sakurai

b)Kosuke Toriumi

c)Kenta Miyaki

14 ¿Cómo sellama el restaurante al que acostumbraban ir Kamijou y Nowaki?

a)Love-R

b)Bear-san

c)Panda-san

15 ¿Por cuál estación japonesa llegó a transmitir Junjou Romantica?

a)NHK

b)TV Saitama

c)TV Hokkaido

16 ¿En dónde celebran el cumpleaños 19 de Misaki?

a)Sapporo

b)Tokio

c)Osaka

17 ¿Cuántos meses pasan juntos Misaki y Usagi después de que se casó el hermano del primero?

a)Dos meses

b)Tres meses

c)Cinco meses

18 ¿Cómo se llama la editora de Usagi?

a)Kajiwara Manami

b)Haruka Taniyama

c)EriAikawa

19 ¿Cuál es el título del libro que Misaki sacó de la casa de Usagi?

a)El infinito que se encuentra al otro lado del agujero de las donas

b)El guardian entre el centeno

c)Cien años de soledad

20 ¿Cuál es el nombre del hermano de Usagi?

a)Haruhiko

b)Kaoru

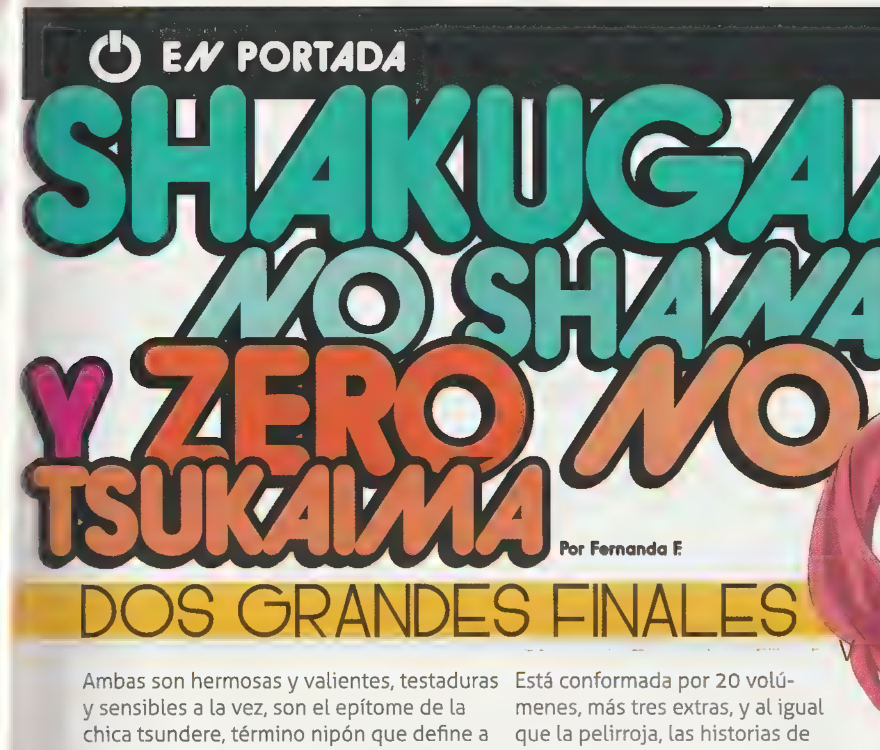
c)Ryuichiro




CONEXIÓN
MANGA




CONEXIÓN
MANGA



SHAKUGAN NO SHANA Y ZERO NO TSUKAIMA

Por Fernanda F.

DOS GRANDES FINALES

Ambas son hermosas y valientes, testaduras y sensibles a la vez, son el epítome de la chica tsundere, término nipón que define a la mujer que es un tipo de hielo en el exterior, intocable e indomable, pero dulce en el interior. La Flama Carmesí y la Maga Zero se han robado los corazones de millones de akibas que han seguido sus aventuras, mismas que están próximas a su final. Ese es destino que les aguarda a las series *Shakugan no Shana* y *Zero no Tsukaima*, junto a sus dos protagonistas Shana y Louise respectivamente.

Aunque sus historias y protagonistas tienen rasgos semejantes, sus orígenes son distintos. Hablando de *Shakugan no Shana*, comenzó como una light novel creada por **Yashichiro Takahashi,** con ilustraciones de la reconocida **Noizi Ito**, a la que también debemos la imagen de *Haruhi Suzumiya*. Su publicación inició en noviembre de 2002 y llegó a su final, antes que su versión animada, en octubre del 2011. En total son 25 novelas, mismas que han sido traducidas a distintos idiomas.

Fue adaptada a dos mangas, distintos videojuegos y, por supuesto, la serie animada que dio pie también a OVAs y películas. La versión en anime está dividida en tres temporadas, a cargo del estudio JC Staff, a la que le debemos *Utena*, *Slayers* y la propia *Zero no Tsukaima*, el punto de enlace de ambas historias. Cada temporada está dividida en 24 episodios, mostrando una calidad inigualable y una adaptación fiel a las novelas originales.

En cuanto a *Zero no Tsukaima*, su origen es el mismo, una serie de light novels creadas por **Noboru Yamaguchi** e ilustradas bellamente por **Eiji Usatsuka**. Comenzaron su publicación en junio de 2004 y, a diferencia de Shana, continúa, si bien hay rumores de su próximo fin.

Está conformada por 20 volúmenes, más tres extras, y al igual que la pelirroja, las historias de esta maguita ha tenido sus mangas, videojuegos, OVAs y su serie animada que, como mencionamos, también es de JC Staff. En total son cuatro temporadas, pero de capítulos más cortos, doce cada una.

Y para remarcar que este es el fin, para esta última temporada cada título viene acompañado de la palabra F o Final. ¿Pero qué ha hecho que estas dos chicas se hayan vuelto tan populares e icónicas entre los amantes del anime y manga?

PERSONALIDADES

SHOJO +15

Enaptsu Shakugan no Uchite

Así era conocida esta joven entre los Flame Haze, siendo considerada una de las más poderosas. Su cabello rojo, largo y lleno de llamas era su distintivo, portando además el pendiente que la une a Alastor, el lord con quien hizo el contrato. Desde entonces ha dejado de ser humana y se dedicaba a acabar con los Tomogara que se salían de control, sin saber que en su camino tropezaría con el chico que cambiaría su existencia.

Una de las principales características de Shana es que es capaz de decir "Cállate" tres veces seguidas, siente una fascinación por el pan de melón y puede ser tanto aguerrida como caprichosa. El amor la cambia, pero siempre está enfocada en la pelea. Poco a poco comienza a interactuar con los demás compañeros de clase de Yuji, ya que decide tomar una personalidad en la que tiene el cabello negro para estar más cerca de él.

Como buena tsundere, lo rechaza constantemente a pesar de lo que empieza a sentir por él.





LOUISE FRANCOISE LE BLANC DE LA VALLIÉRE

Ella proviene del continente de Halkeginia, un lugar estilo europe medieval, con la diferencia de que los nobles son los que poseen magia y los comunes no. En la región Tristain se encuentra la prestigiosa Academia de magia, donde esta hermosa chica está estudiando, aunque con pésimos resultados. Por alguna razón, los hechizos no le salen bien, por lo que recibe el apodo de "Louise Zero", a pesar de que su cuna es muy noble. Como está cursando segundo año tiene que invocar a un familiar, que por lo general son criaturas mágicas. Sin embargo, como parte de su mala suerte, la chica se trae a un chico de Japón, Saito Hiraga, con el que tendrá que lidiar al principio, trabajar juntos después... y enamorarse en el camino.

Louise es muy impulsiva y tiene un fuerte carácter, pero es noble de sentimientos, decidida e incluso cariñosa, como pocas veces lo demuestra. A veces actúa como si nada le importara, pero es su forma de defensa para no salir lastimada. Físicamente se caracteriza por su hermoso cabello rosa y sus ojos del mismo tono.

SUS AMORES



Shana nunca había amado hasta que conoce a Yuji Sakai, un chico que al principio sólo era un objeto, una antorcha, un poco valioso por su tesoro, pero nada más. La desesperaba, lo inquietaba... hasta que se volvió en el aliado que tanto necesitaba. Su relación fue mejorando, hasta que le fue obvio que estaba enamorada de él... pero claro, el chico en cuestión ni siquiera se daba cuenta. Para colmo, tenía una rival muy poderosa, la amiga más cercana del chico, que también lo ama, pero nunca se lo ha declarado. Ambas pelean por su amor, mientras que él decide unir fuerzas con la Bruma Llameante, en parte para conocer su poder y la verdad detrás. Poco podrían imaginar que ese mismo poder no sólo los separará, sino que se enfrentarán, a pesar del profundo amor que sienten el uno por el otro.

Louise cometió, aparentemente, el error de invocar a un humano como familiar, el japonés Saito Hiraga. Éste, al principio, no entiende muy bien en lo que se está metiendo, pero ante la linda maguita y en especial el grupo de chicas que se vuelven locas por él, comienza a sentirse como en casa. Poco después descubrirán que su invocación no fue casualidad y que él es un Gandalfr, una especie de protector para el tipo de magia que en realidad posee Louise.

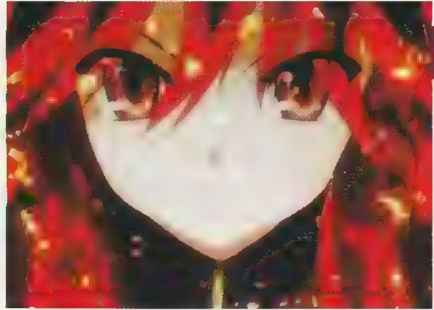
Sin embargo, la relación entre ambos es tensa al principio, ella lo trata como lo que considera que es, su mascota, y cuando mira a otras mujeres, lo castiga. Poco a poco la cercanía y la forma de ser del chico los acercará, y aunque él tiene muchas chicas a las cuales elegir, es obvio que sólo tiene ojos para esa chica y viceversa.

SUS HISTORIAS

Shakugan no Shana

Los habitantes del mundo Carmesí, conocidos como Tomogara, que lo atraviesan para trasladarse al nuestro, consumen la energía de la existencia de los seres humanos y los hacen desaparecer. Ellos distorsionan el mundo, pero se mantiene un balance. Sin embargo, los Flame Hazes nacen como herramientas para prevenir las distorsiones que causan mucho daño. Una vez que la flama de la persona se consume, desaparece, incluso en el recuerdo de sus seres más cercanos. La joven Shana, bajo la tutela de Alastor, es una Flame Haze muy poderosa, que se tropieza con Yuji, una "Antorcha" o ser que es sólo la esencia de lo que fue, antes de desaparecer. O en otras palabras, el chico ya está muerto.

Sin embargo, él es dueño de un tesoro oculto, el Reiji Mago, que hace que su llama se vuelva a encender cada medianoche, lo que lo convierte en un Mistes.



Poco a poco el chico comienza a usar su poder para apoyar a Shana en su misión, además de que se ven involucrados en los conflictos entre los Tomogara y los grandes lores del mundo Carmesí, agregando la presencia de la organización Bal Masqué, que intentará por todos los medios apoderarse de Yuji, o al menos de su poder.

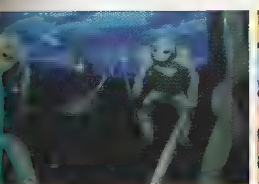
Zero no Tsukaima

En el continente mágico de Halkeginia siempre han padecido conflictos bélicos entre sus distintas regiones, desde sucesiones al trono, asesinatos, intrigas y el clásico poderío encima de los demás. En este ambiente se desarrolla la inusual historia de Louise y Saito, juntos tendrán que enfrentar diversos obstáculos, tanto para llevar una buena relación entre ellos, como para descubrir la verdad detrás de los problemas de la joven con su magia.

En su camino conocerán a una serie de personajes que serán tanto aliados como enemigos, así como otras chicas que desearán al joven extranjero. Entre ellas está Siesta, una doncella que comenzará a ver con buenos ojos al chico amable, y más tarde ya no tendrá empacho en compartir la misma cama con él y Louise. O Tabitha, esa chica silenciosa que ahora ya se autodeclara su caballero andante. Será así que ambos descubrirán que Louise posee una magia muy especial, que fue la principal razón por la que Saito está a su lado.

SU DESTINO

Para el gran final de *Zero no Tsukaima*, la situación es la siguiente: el grupo de magos, en especial Louise, Saito y Tiffania, o Tiffa, la medio elfa, son invocados a la región de Romalia por la reina Henrrieta. Al llegar son recibidos por Julio, un viejo conocido, que los conduce directamente con la princesa y con el Papa Vittorio Serevare de Romalia.







Él les explica que tanto Louise como Tiffa son dueñas de un poder muy especial, al igual que él mismo, por lo que son los únicos que tienen como familiares a humanos (menos la medio elfa, que todavía no lo invoca). La intención de su eminencia es que los tres unan fuerzas contra el Rey Josef, el mismo que le hizo mucho daño a Tabitha y su familia. Literalmente, el peso del mundo está en sus manos.

También hay otra razón por las que fueron llamadas, se va a celebrar el tercer aniversario del ascenso del Papa y quiere que las dos sean parte como sacerdotisas para demostrar su alianza. Para Louise es un honor tan alto que no titubea en aceptar, sin tomar en cuenta a Tiffa. Sin embargo, Saito piensa que ella lo hace porque le gusta el Papa, lo que provoca una discusión entre ambos. Por fortuna, Siesta lo hace entrar en razón.

Justo cuando Louise está sola, se da cuenta de la presencia de unos misteriosos ladrones que ingresan al castillo. Ellos quieren robarse un objeto ancestral, pero la chica llega a detenerlos. Uno de ellos logra escapar, pero el otro decide enfrentar a la maga. Justo en ese momento regresa Saito y pelea como todo un caballero, en el mismo momento que Tiffa está intentando invocar a su familiar (lo que se interrumpe, aunque misteriosamente Saito traspasa el portal). Es obvio que esto sólo es el comienzo de los difíciles momentos que la pareja y sus amigos tendrán que enfrentar.

En cuanto a *Shakugan no Shana*, como recordarán en la víspera de Navidad, las dos rivales declaradas, Shana y Kazumi, aceptan que es momento de averiguar con quién se quedará Yuji, así que deciden enviar simultáneamente una carta para citarlo el mismo día y en un lugar específico. Todo indicaba que, por la sonrisa de la Bruma Llameante, era ella la elegida, pero no fue así. Una realidad aplastante ocurrió, Yuri Sakai dejó de existir, todas sus cosas se desvanecen, como él en los recuerdos de su propia madre. El dolor que ambas chicas sienten es profundo... pero hay una esperanza.

Las cartas que ambas mandaron todavía existen, así que la posibilidad de que Yuji esté vivo todavía es alta. Claro que antes, Shana decide prepararse, con ayuda de Margery, ya que sospechan que se vienen malos tiempos. Y tienen toda la razón, es verdad que Yuji todavía existe, pero el anterior dueño de su Reiji Maigo, Johan, ha tomado posesión de su cuerpo y se ha unido a Bal Masqué, tal como estaba predicho.



¿CUÁL DE LAS SERIES ES MEJOR?
¿CUÁL TENDRÁ UN FINAL ESPECTACULAR?
¿CUÁL CHICA ES LA MEJOR?

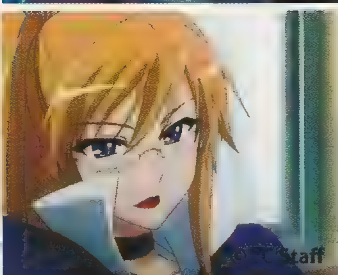


ESAS PREGUNTAS LAS TENDRÁN QUE RESPONDER USTEDES MISMOS.











AKIBA-KEi JAPÓN MILENARIO

あきば系

KAMISHIBAI: EL ARTE TEATRAL EN PAPEL

Por Malkav

Érase que era un país del lejano oriente, que aunque me acuerdo bien de su nombre, me haré el occiso un rato. En este país los templos budistas rebosaban como pan en charola, no es que fueran demasiados; digo, hablamos del siglo XII y los sintoístas ya tenían su lugarcito bien plantado. Pero había algo que los monjes budistas tenían y los sintoístas no, y no me refiero a Buda, no nooo... más bien hablo de un arte tan acartonado como el papel en el que se dibuja.

Literalmente, esta forma de expresión empezó como una idea para mostrar valores y enseñanzas útiles al pueblo que en su mayoría era analfabeta (o a la prole, según la hija de cierto político). Con el paso de los siglos (¿siglos? Eso sí es paciencia) se convertiría en todo un arte del pueblo para el pueblo, y este arte se llamó Kamishibai.

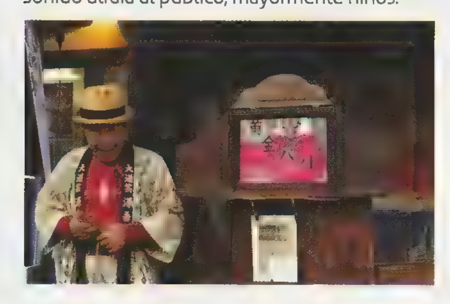




GUERREROS DE PAPEL Y CUENTISTAS PEREGRINOS

¿Y cómo comienza todo esto? ¡Fácil! No, en serio, empezó relativamente fácil, tanto como dibujar sobre papel. Durante el siglo XII, los budistas transmitían sus enseñanzas a través de pergaminos llamados Emaki, los cuales combinaban texto e imágenes bastante explícitas para que todo mundo comprendiese lo que el monje buscaba dar a entender. Con el tiempo la técnica se fue refinando cual azúcar en cazuela (mmm... creo que esa analogía no queda muy bien), el arte salió de los templos y gente común comenzó a contar estas historias.

El narrador de cuentos, conocido con el nombre de Gaito Kamishibai anunciaba su llegada a los distintos pueblos golpeando dos trozos de madera llamados hyoshigi. El retumbar del sonido atraía al público, mayormente niños.



Además de contar cuentos, el Gaito vendía dulces, acostumbrando poner a quienes le comprasen más al frente mientras les contaba cuentos (todo un negocio redondo).

LOS CAMBIOS DE LA ÉPOCA MODERNA

En el siglo XX el Kamishibai tuvo una nueva época de oro, en la década de los 20´s los sencillos pergaminos se transformaron en hermosas ilustraciones sobre cartón y montadas en pequeños y ornamentales escenarios de madera. Conforme la historia avanzaba, los cartones eran removidos para que los niños pudiesen ver la siguiente escena, así el narrador podía mantener el interés de los niños de principio a fin.

Constantemente los Gaito creaban historias nuevas, mismas que ilustraban durante su trayecto entre cada pueblo. Si la historia era bien recibida, el narrador escribía un nuevo episodio, mismo que contaba al regresar al pueblo. Se podría decir que esta fue la primera forma de disfrutar una miniserie, aunque esperar a veces casi un año para el siguiente episodio no es mi estilo.

MUERTE Y RESURGIMIENTO

El arte del Kamishibai tuvo su auge, pero también estuvo a punto de desaparecer. En la década de los 50´s la televisión empezó a atraer el gusto de las masas, mismas que, con el nuevo auge económico, pudieron darse el lujo de adquirir más y más televisores, y formas de entretenimiento populares como el teatro de papel quedaron prácticamente en el olvido.

Hoy en día con el impulso cultural, ha surgido una nueva época para los pocos Gaito que quedan, aún cuando ya no recorren grandes caminos de pueblo en pueblo. Se les puede encontrar en parques y bibliotecas deleitando con su arte a las nuevas generaciones, que a pesar de los avances tecnológicos, nunca dejarán de apreciar una buena historia.





NAVIDAD PASÓ, AÑO NUEVO PASÓ, DÍA DE REYES POR SUPUESTO QUE YA PASÓ, Y EL AGUINALDO DESAPARECIÓ MÁS RÁPIDO DE LO QUE ESCRIBÍ ESTAS PALABRAS. MUCHOS DIRÍAN, POR QUÉ, PORQUE EL DINERO VUELA CUAL GORRIONCILLO FUERA DE LA JAULA. ¿PERO QUÉ CREEN? YO LE DI UN BUEN ESCOPETAZO A ESE MISERABLE GORRIONCILLO Y DECIDÍ ESPERAR A VER QUÉ MARAVILLAS PRESENTARON EN EL CES 2012 ANTES DE GASTAR UN SOLO CENTAVO. AHORA YA SÉ EN QUÉ COSA MARAVILLOSA Y TECNOLÓGICAMENTE AVANZADA GASTARÉ MI DINERO SIN NINGÚN REMORDIMIENTO. POR CIERTO, NO DEJEN DE VER NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO YA QUE LES TENDRÉ MI RESUMEN DEL ELECTRONIC CONSUMER SHOW DE ESTE AÑO. MIENTRAS TANTO VEAN ESTAS MARAVILLAS DE LA ELECTRÓNICA DE CONSUME. WIIIII...

Por Judith d.

ASUS GEFORCE GTX 590 EL PODER GRÁFICO EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

Si eres como yo, y te fascina que tu PC sea tan poderosa como una supercomputadora casera (ok, exagero un poco, pero me emociona de sólo imaginarlo) entonces no puedes conformarte con una tarjeta de video estándar. Con la Asus geforce gtx 590 no sólo podrás correr las aplicaciones de video más exigentes, además podrás jugar los juegos más demandantes con todo el poderío gráfico que 3 GB de memoria ddr5 y dos GPU 590 de Nvidia corriendo a 612 MHz pueden darte. Y si a eso le aunamos una configuración Quad SLI y tres monitores, entonces ni el cielo será el limite

HOME STAR PRO 2, EL UNIVERSO EN TU PROPIO CUARTO

Ideado para fans de la astronomía, pequeños soñadores y románticos de las estrellas, este pequeño planetario compacto te permitirá ver la bóveda celeste reflejada en el techo de tu cuarto, algo increíble si nos ponemos a pensar que, hasta hace pocos años, los planetarios eran costosas y enormes piezas de precisión científica. Ahora gracias a la miniaturización y la tecnología moderna, puedes tener una porción del universo a una fracción del costo de un planetario. Su óptica refleja cada estrella sin distorsión. Puedes adquirirlo a través de terceros o en la página oficial.

RAMPAGE IV EXTREME LA MOTHERBOARD DEL MAÑANA, HOY

Muchos son los que compran lo mejor de lo mejor en cuanto a hardware, pensando en el futuro y las tendencias de la industria. Esta tarjeta madre no sólo te dará el máximo poder de cada pieza de tu PC, además está lista para el nuevo estándar PCI express 3.0, y con una capacidad para aceptar hasta 64 GB de memoria. Fácilmente puede barrer a cualquiera del mercado. Cuenta con 8 puertos USB 3, 4 SATA 3, audio digital de 7.1 canales y la capacidad de aceptar 4 tarjetas gráficas de gama alta tanto de Nvidia como de la compañía ATI. Es 100% compatible con la nueva generación de procesadores Intel de 6 núcleos y los futuros de 8 núcleos gracias a su socket 1366, y el poder del chip set x79. Un juguete para niños y niñas grandes (y con un buen presupuesto).

MEMORIA KINGSTON DATA TRAVELER 300 DE 256 GB

Si eres de los que necesitan gran capacidad de almacenamiento portátil, pero tu memoria USB te queda chica y los discos duros portátiles te resultan muy engorrosos, entonces la Data traveler 300 es para ti. Esta memoria tiene espacio de sobra para todos tus proyectos y necesidades de almacenamiento, sus 256 Gb de capacidad la hacen perfecta para aquellos profesionales que manejan grandes archivos de video, así como animadores CGI, o simplemente para respaldar tu información de manera eficiente en un sólo medio, organizar tus descargas o archivar tus bibliotecas multimedia.

Desafortunadamente su interface usb2 sólo permite obtener velocidades de 20mb por segundo en lectura y 10mb x segundo en escritura, nada fuera del otro mundo. Esperemos que la empresa saque pronto una versión compatible con usb3. Su precio también es algo molesto, 230 dólares. Así que si no tienes una gran necesidad de guardar tu información en un medio compacto, mejor quédate con tu disco duro portátil hasta que el precio y la economía mejoren.

ONI´S:



LA IMAGEN DEL MAL A TRAVÉS DEL FOLCLOR

Por el amigo del amigo

PARA MUCHOS LA MEJOR ÉPOCA DEL AÑO ES LA NAVIDAD, PERO PARA MÍ LLEGA CON EL DÍA DE BRUJAS. ¿PERO POR QUÉ ESTOY ESCRIBIENDO TODO ESTO? CREO QUE BEBÍ MUCHA LECHE CON CHOCOLATE ESTA MAÑANA, O SIMPLEMENTE RELACIONO EL TERROR CON EL TEMA QUE AHORA LES TRAIGO. SI ALGUNA VEZ SE PREGUNTARON CUÁL ERA LA IMAGEN DEL MIEDO PARA LOS JAPONESES, ESA SIN DUDA ES LOS ONI, CRIATURAS DE LEYENDA QUE HAN FORMADO PARTE DE LOS MITOS MÁS ANTIGUOS DEL CEMENTERIO NIPÓN. CONOZCAMOS UN POCO DE ESTOS SERES Y SU RELACIÓN CON EL SENTIMIENTO MÁS PROFUNDO Y ANTIGUO DE LA HUMANIDAD: EL MIEDO.



FIGURAS MÍTICAS DE ASPECTO ATERRADOR (¡UY, QUÉ MIEDO!)

Al referirnos a los Oni, podemos fácilmente relacionarlos con la clásica imagen de los ogros, no por nada también se les conoce como ogros japoneses u orientales, aunque su aspecto es menos peludo que sus parientes europeos. Por lo regular se les ilustra como enormes seres de garras afiladas, dientes agudos y melenas salpicadas, sus ojos son grandes, de mirada perdida como esperando absorber el alma de quien se tope en su camino. Existen grabados donde se les muestra con distintos colores de piel, pero el clásico Oni se representa con piel de color rojo, remarcando así su naturaleza violenta y sanguinaria. Portan un enorme maso de metal con pinchos llamado Kanabo, y visten pieles de bestias feroces a manera de taparrabos. Una de las características más representativas del Oni, y por la cual los europeos lo relacionaron rápidamente con la representación de Satán, son los dos pequeños cuernos afilados que coronan su enorme cabeza.

DE LA LITERATURA AL ANIME

A pesar de ser comúnmente representados como criaturas malignas, cosa que aprovecharon los evangelizadores europeos para atraer a los antiguos japoneses a la religión católica, no todo es maldad alrededor de estos seres míticos. Existen historias que hablan de cómo bellas doncellas y hombres justos fueron protegidos del mal por los Onis que vieron tanto belleza como nobleza en las almas de las personas. En el anime encontramos gran cantidad de referencias a ellos, como el caso de *Dragón Ball*, donde el personaje de Enma Daioh Sama es representado por un enorme Oni rojo, así como los diablillos del inframundo que cuidan de las almas. En *Naruto*, el personaje de Tayuya es capaz de invocar a tres Oni con su flauta.

EL ARTE DEL MERCANTILISMO

Tal y como pasa con las modas, los mitos evolucionan con el paso del tiempo, hubo una época que la imagen del Oni era sinónimo de fuerza y vigor, se decía que las personas fuertes tenían espíritu de Oni. En la época actual ha surgido una nueva moda relacionada con la buena fortuna, resulta que a alguien con poco dinero e igual cantidad de ingenio se le ocurrió que si cuelgas una máscara de Oni en tu puerta o negocio, ahuyentará a los espíritus de la mala suerte y miseria, atrapando de paso la buena suerte y la prosperidad. Dicho de otra manera te dará fortuna en todos los aspectos.
El auge ha sido tal que hoy en día incluso los templos sintoístas han añadido a su reserva de amuletos máscaras de Oni para vender tanto a fieles como a turistas. Bien dicen que no hay mejor negocio que venderle tinta blanca a un escritor, o dicho de otra manera, nace un tonto cada minuto.

¡Nos vemos en próximos números!

Por Justin D

Buaaaaa.... Odio tener que trabajar en la madrugada, ¿pero quién me manda andar de parrandera y no hacer mi sección en el día como la gente decente? Aunque ahora que lo pienso hay demasiada gente indecente que labora de día, ¿No es así, mi estimado...? Ok, la censura ha actuado y no me deja decir el nombre de la persona a la que va esta pedrada. En fin, enfocaré mi ira con mi siempre genial sección (eso sonó tan petulante). Veamos qué videos tenemos para este número.

Zelda Medley

[illegible]

La música es por excelencia el lenguaje universal, y qué mejor forma de rendir homenaje a una de las me[illegible] lo de los videojuegos (*La leyenda de Zelda*, por supuesto) que interpretando las mejores [illegible] a virtuosa [illegible]



[illegible]

[illegible]



#NEGAS Nachonal - How gringos see us

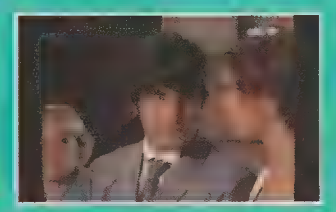
http://www.youtube.com/watch?v=wnf-5C8AncY&feature=related

Decenas de personajes se han ganado un lugar en el gusto del público internauta tras su aparición en YouTube, uno de ellos es el irreverente y siempre encabro.... digo, enojado del Negas. Su comedia ácida y crítica hacia la sociedad moderna lo han hecho tan popular como el pan caliente. Si no me creen, vean sus videos, están de pocaa... mejor véanlo y juzguen por ustedes mismos.



[illegible]

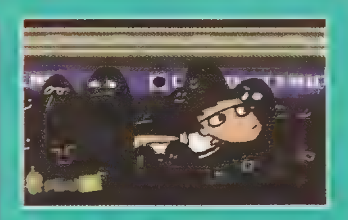
[illegible]



#NEGAS DFmelecuento - 03 – evolucionado

http://www.youtube.com/watch?v=BlW7lxaHuec

Como les conté arriba, este fulano; digo, este tipo autonombrado el Negas, es sin duda una de las cosas más irreverentes de la red, y también una de las más chistosas, no puedo dejar de reírme cada que lo veo. Sí, lo acepto, es bastante lépero el tipo, pero si lo vemos desde el punto cómico, es una buena opción para resbalarse el estrés del día a día. Y para los que acostumbramos a usar el metro del D.F., aquí está este video ¡disfrútenlo!



[illegible]

FIN DE LA SECCIÓN

AKIBA-KEi

FINAL FANTASY XIII-2

LAS CHICAS VUELVEN A REINAR

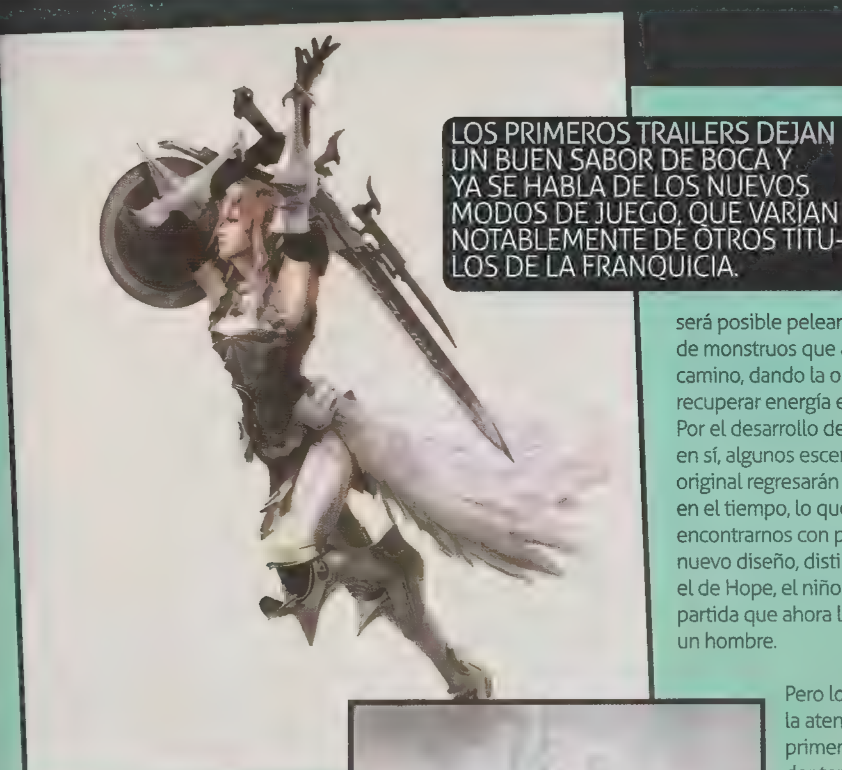
Por Eduardo G.



Para ser un título que lleva la palabra final, ha sido más que afortunado continuar después de todos estos años. Fue en el lejano 1987 que el primero salió a la luz, trayendo consigo un mundo de fantasía en la que hemos sido testigos del mayor valor y la cobardía más vil. Hemos conocido a los héroes más valientes de todos los tiempos y los villanos más temibles. Hemos surcado los cielos más increíbles y explorado paraísos e infiernos. Y no importa los años que pasen, siempre nos sorprenden todavía más.

Por supuesto, nos estamos refiriendo a *Final Fantasy*, la franquicia de juego RPG más famosa y que ha mantenido su continuidad invicta, apoyándose en los avances tecnológicos, al grado que incluso varios de sus títulos más antiguos están siendo remasterizados, para alegría de los veteranos y conocimiento de los nuevos. Creación original de la compañía Square, ahora conocida como Square Enix, llega victoriosa, con las fanfarrias que acompañan a cada fin de batalla, a una nueva edición, que sorprendentemente se adelanta al esperado *FFXIV* y que es la continuación de uno de sus títulos más controversial, el *Final Fantasy XIII*.

¿Y por qué decimos controversial? Es cierto que para los fanáticos, cada salida de un nuevo juego de la franquicia es muy esperado, y su decimotercera edición no era para menos, ya que acompañaba a la última consola de la compañía Sony, el Playstation 3. En su momento se informó que vendría acompañado de otros dos títulos que conformarían la colección *Fabula Nova Crystallis*, de los cuales, éste y uno para celular que sólo se pudo conseguir en Japón, son los



LOS PRIMEROS TRAILERS DEJAN UN BUEN SABOR DE BOCA Y YA SE HABLA DE LOS NUEVOS MODOS DE JUEGO, QUE VARÍAN NOTABLEMENTE DE OTROS TÍTULOS DE LA FRANQUICIA.

únicos que han salido, dejándonos a la espera del *FF XIII- Versus*. También era el primero de la franquicia oficial que tendría como protagonista a una mujer, diseño por supuesto del gran artista **Yoshitaka Amano**, que ha colaborado desde sus inicios.

Su salida en Japón ocurrió en diciembre de 2009, siendo hasta la fecha uno de los más exitosos de la serie, con 1.7 millones de copias vendidas sólo en su país natal. En Norteamérica y el resto del mundo la aceptación fue semejante, si bien hubo varias críticas respecto al nuevo modo de juego y lo lineal que resultó la historia, al grado que algunos lo consideraron "una gran película para videojuego". A pesar de ello, ya es parte de esta gran historia, pero que continuará con la salida de su secuela: *Final Fantasy XIII-2*.

HISTORIA POR PARTIDA DOBLE

No es la primera vez que Square Enix decide sacar una segunda parte de uno de los juegos "oficiales" de *Final Fantasy* (recuerden que existen los *Tactics* y los *Chronicles*). La primera vez ocurrió con *FF X*, que tuvo una continuación en el que la protagonista, Yuna, junto con otras dos chicas, entraban en la pelea que, haciendo honor a la verdad, no fue lo que se esperaba y rayó más en lo cómico y hasta el fan service. Sin embargo, para este nuevo título, la compañía asegura que incluso superará a su original. También han declarado que la historia será más oscura y misteriosa, por lo que intentan que no sea nada más una secuela, sino un título propio con todos los honores.

Por lo pronto, los primeros trailers dejan un buen sabor de boca y ya se habla de los nuevos modos de juego, que varían notablemente de otros títulos de la franquicia. Por ejemplo, ahora cada batalla tendrá un tiempo límite, por lo que el jugador recibirá premio o castigo de acuerdo a cuánto tarde en acabar con su rival. También por primera vez será posible pelear en compañía de monstruos que aparezcan en el camino, dando la oportunidad de recuperar energía en el proceso. Por el desarrollo de la historia en sí, algunos escenarios del original regresarán y habrá saltos en el tiempo, lo que permitirá encontrarnos con personajes con nuevo diseño, distinguiéndose el de Hope, el niño bonito de la partida que ahora luce como todo un hombre.

Pero lo que más llama la atención es que por primera vez el jugador tendrá poder de decisión en el curso de la historia, algo muy común en los RPG, pero que nunca antes se había visto en un *Final Fantasy*. De igual forma, esto da pie a que existan distintos finales, lo que provocará mayor expectación que simplemente ver el espectacular video de salida. Eso sí, las gráficas lucen increíbles, al nivel que se espera e incluso se podría decir que superan al original.

Haciendo un poco de historia, para entender a este nuevo juego, debemos recordar que se desarrolla en Cocoon, un mundo flotante que está pasando por serios problemas. Su actual gobierno ordena una purga para acabar con los habitantes que hayan tenido contacto con el temible mundo abajo de las nubes, Pulse. Resulta que estas personas presentan marcas especiales en alguna parte de su cuerpo y son obligados a seguir una tarea final. Dependiendo si lo logran o no, serán convertidos en horribles monstruos o cristalizados, que es el menor de los males.

La protagonista, la soldado Lightning, ha decidido revelarse contra el gobierno cuando su hermana menor, Serah, es marcada y por ende, se vuelve enemiga del gobierno. La chiquilla incluso ya estaba comprometida con el intrépido Snow, para desagrado de la futura cuñada, pero en el camino, llega a su propósito y es cristalizada. Desesperada por salvarla, la joven guerrera inicia su travesía, a la que se le unirá el propio Snow y un grupo de valientes que, por distintas circunstancias, también han sido marcados. Una lucha en la que podrán ganar o perderlo todo, como también la destrucción de su mundo.

En esta secuela seguiremos los pasos de la hermana de Ligthning, Serah, que al igual que muchos, se ha adaptado a la nueva vida después de los acontecimientos pasados, incluso vive en una nueva ciudad. Inesperadamente su novio la abandona, alegando que va a buscar a su hermana mayor, que sigue desaparecida. Poco tiempo después, su ciudad es atacada por unos extraños monstruos, de los que se salva gracias a la presencia de un misterioso joven llamado Noel, que alega venir del futuro, siendo el único que queda de la humanidad de su época.

Él declara que conoció a Lightning y que ayudará a Serah a encontrarla, lo que los llevará a un viaje por el tiempo y el espacio a reencontrarse con viejos conocidos y, sobre todo, con la heroína que surge ataviada con una impresionante armadura, toda una valkiria del Vallhala. El villano en cuestión es un sujeto llamado Caius, antiguo mentor de Noel, y con quien Lightning ya ha peleado en el otro mundo. Una vez más, la salvación del mundo estará en sus manos.

Sin duda, estamos ante un videojuego que los amantes de la franquicia y de los RPG no querrán perderse, se tiene programada su salida para febrero o marzo de este año tanto para la consola de Sony como la de Microsoft, prometiendo ser uno de esos títulos que pasarán a formar de una leyenda como es *Final Fantasy*.





SUPERJUNIOR

FENÓMENOS DEL K-POP

Por *Adalisa Zárate*

Así como el J-pop y el J-rock han logrado colocarse en los gustos de los akibakei alrededor del mundo, el K-pop no se ha quedado atrás. Y dentro de los grupos más populares de K-pop se encuentra la mega boy band **Superjunior**.

Si bien en occidente el término "boy band" puede resultar hasta medianamente insultante, y trae comparaciones no muy agradables con grupos como los **Backstreet Boys**, en Asia en general, se han vuelto un negocio multimillonario para sus productores, y verdaderos objetos de culto para sus fanáticas, incluso llegando a episodios bastante oscuros y extremos de fanatismo que también han ayudado para crear una imagen distorsionada de los grupos para todos aquellos que sólo tienen un contacto casual con el K-pop. Una de las bandas más populares, y controversiales del género es justamente Superjunior.

Creada por el productor Lee Sooman, en ocasiones más bien parece ser una verdadera fábrica de ídolos, debido a su gran cantidad de miembros, que en un momento llegaron a ser nada menos que 13, cosa que por supuesto también permitió que igual que **Morning Musume**, pudiera ser dividido en subgrupos que ayudaron a mantener la fama de los cantantes individuales en una demografía mucho más amplia al permitirse el lujo de experimentar con diferentes géneros, cosa que el grupo central no permitía por miedo a alienar a su audiencia central.

Pero comencemos desde el principio, ¿cómo fue creado Superjunior y por qué?

A principios de siglo, SM Entertainment estaba comenzando a tener algunos problemitas, debido a que **S.E.S**, su banda femenina, mostraba fricciones internas, y **H.O.T,** su primera boy band, literalmente estaba al borde de desbandarse. Consciente de que si bien no podía mantener ambos grupos, necesitaba un nuevo acto que pudiera cumplir y llenar el papel que H.O.T. tenía en la compañía para mantener su mismo nivel de ganancias, Lee Soo Man decidió que era necesario seguir la fórmula que hasta ahora le había funcionado de manera bastante provechosa, y abrió audiciones para un nuevo grupo.



En estas audiciones, que de hecho comenzaron no en Corea del Sur sino en China, y, finalmente, en Los Ángeles, se encontraron a los primeros miembros del grupo que haría historia, aunque de buenas a primeras, no se les asignó ningún proyecto.

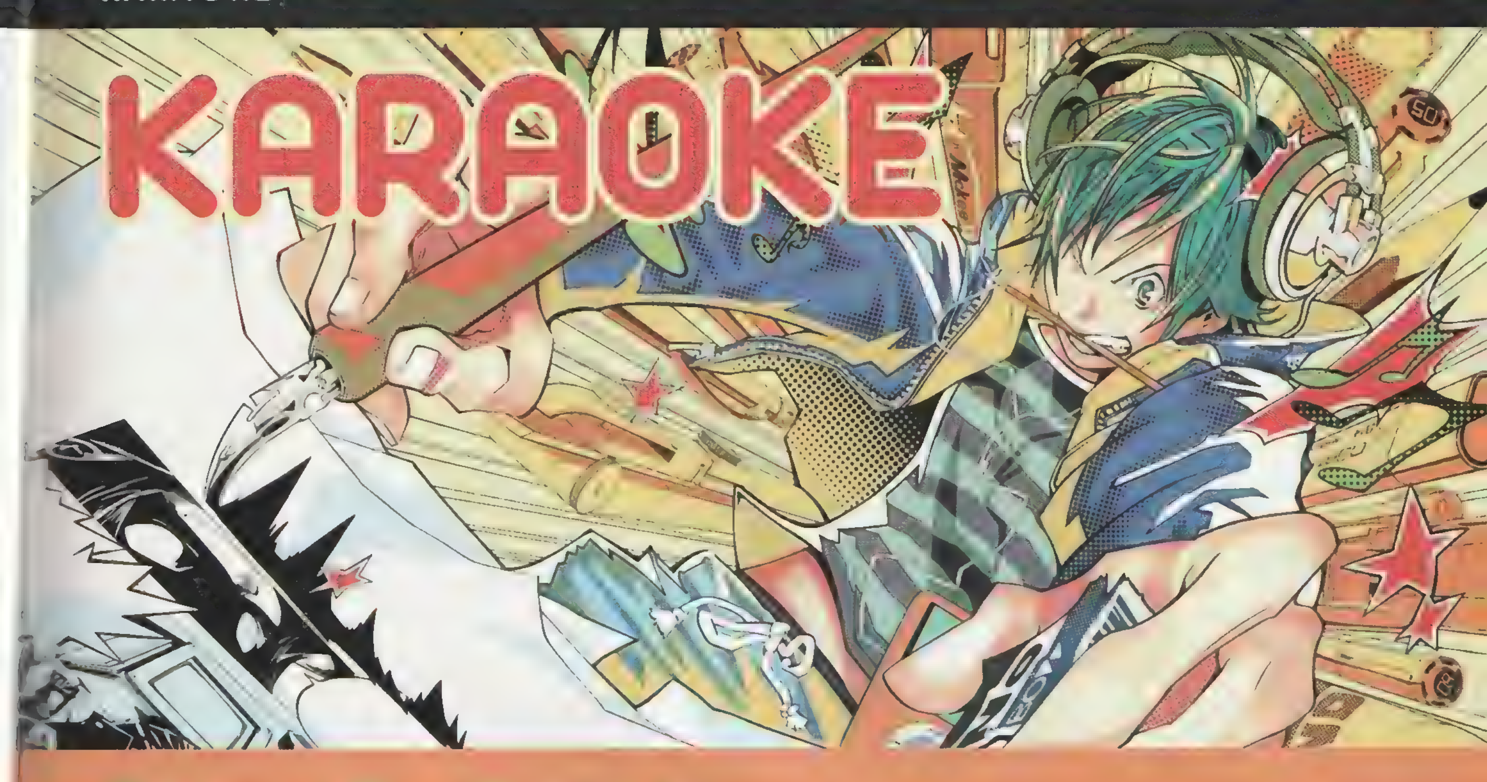
Estos jóvenes cantantes eran **Han Geng, de China, Leeteuk, Yesung, Eunhyuk, Sungmin, Donghae, Heelchul** y **Kangin**, de Corea del Sur, y **Kibum** de Los Ángeles.

Mientras preparaban a estos jóvenes talentos, H.O.T. y S.E.S se desbandaron, en el 2001 y el 2003 respectivamente, pavimentando completamente el camino para que Soo-man les dedicara a sus nuevos protegidos todo el tiempo necesario para un debut impactante. Para mantener el proyecto en secreto, la compañía se refería a ellos como los "Junior", ya que todos los miembros (que ahora incluían también a **Siwon, Ryeowook, Shindong** y **Kyuhyun**) eran muy jóvenes cuando comenzaron sus contratos.

En realidad, el proyecto estaba destinado a llamarse **O.V.E.R**, siguiendo la misma línea de acrónimos de sus predecesores (donde H.O.T. significaba High-five Of Teenagers, y S.E.S, Sea, Eugene, Shoo, en honor a sus miembros fundadores, O.V.E.R. significaría nada menos que Obey the Voice for Each Rythm. Honestamente, Superjunior suena mucho mejor), pero ya fuera por la costumbre de referirse a ellos como Junior, o por un comentario durante un picnic de la compañía donde el grupo canto preparándose para su debut al público, finalmente se decidió que se llamarían simplemente Superjunior.

Pero de su primer año de existir, así como de sus fuertes influencias de parte del J-pop, hablaremos en el próximo número.





BLUE BIRD

OPENING DE BAKUMAN

LETRA ORIGINAL

Your love aozora tobikau blue birdano tori gamiemasuka?
Shiawase wa itsumo mienai color kanjiteiru your love

shinpaigoto bakari ga tsumoru haru no sora wo
miagete utsumuite mata kao wo ageteru
niawanai kaban ni wa iranai mono to taisetsu na mono
guchagucha ni oshikonda mama

kono machi de mitsukerutte kime tajibun
nakushicha ikenai mono wo mune ni

Your love aozora tobikau Blue Bird ano tori ga miemasu ka?
shiawase wa itsumo mienai Color kanjiteiru Your love

kimi ga kureta shiroi SHATSU sodeguchi no ura
shiroishishuudetsuzurareta"FIGHT!"nogomoji

mou hitori demo ganbareru ki de ita
doushite namida ga deru no darou?

Your love kimi to tsunagatteru kara bokuwa kaze ni makasete
aruite yukeru shinjiru Power kono mune ni Believe your love
aozora tobikau Blue Bird ano tori ga miemasuka?
shiawase wa itsumo mienai Color kanjiteiru Your love

Love hitorikiri tsubuyaita omoi wa hanabira no you ni
yasashii kaze ga hakobu HIRARI kimi no kokoro e
Your love aozora tobikau Blue Bird ano tori ga miemasu ka?
shiawase wa itsumo mienai Color kanjiteiru
Your love kokoro ni tobikau you na Your love ano tori wa kimi nanda
kanashii kaze mo hane wo hiroge sora ni toketeru
namida nugui hane wo kawakasu
ai de bokura tsunagatteru kara Your love

TRADUCCIÓN

¿Puedes ver al pájaro azul, mientras vuela por el cielo azul con tu amor?
No puedo ver el color invisible de la felicidad, pero puedo sentir tu amor.
Mientras mis preocupaciones se apilan en el cielo de la primavera,
Miro hacia arriba, hacia abajo, y levanto mi cabeza de nuevo.
En mi mochila que no combina, he guardado sin cuidado
varias cosas, algunas sin valor, y otras muy valiosas.
Presiono contra mi pecho mis tesoros mas valuados,
Y continúo mi búsqueda para encontrarte en este pueblo.
¿Puedes ver al pájaro azul mientras vuela en el cielo azul con tu amor?
No puedo ver el color invisible de la felicidad, pero puedo sentir completamente tu amor.
En el interior de la manga de la camisa blanca que me diste
bordaste cinco letras blancas "Pelea".
Sentí como si pudiera hacer lo mejor por mí mismo desde ese momento.
Entonces, ¿por qué estoy llorando?
Porque por tu amor, ahora estamos conectados, y dejaré todo en el viento ahora hay poder en mi corazón que hace que sienta que puedo seguir adelante, porque creo en tu amor.
¿Puedes ver al pájaro azul mientras vuela en el cielo azul con tu amor?
No puedo ver el color invisible de la felicidad, pero puedo sentir completamente tu amor.
Mientras suspiro solo mi amor por ti, mis sentimientos, como pétalos de flor cabalgan en la gentil brisa, y suavemente, aletean hacia tu corazón.
¿Puedes ver al pájaro azul mientras vuela en el cielo azul con tu amor?
No puedo ver el color invisible de la felicidad, pero puedo sentir completamente tu amor.
Tu amor aletea en mi corazón. Ah, y ese pájaro azul has sido siempre tú.
En contra del peor viento, estiraré mis alas y volaré en el cielo.
ahora seco mis lágrimas y seco mis alas porque con tu amor, ahora estamos conectados el uno al otro



KYOUSOGIGA

UN KYOTO DIFERENTE

Por Adalisa Zarate

¿Qué tienen en común *Ojamajo Doremi, Futari wa Prettycure, Gin'iro no Olynssis, Ashita no Nadja* y *Shinzo*? Bueno, que todas las series han dado sorpresas bastante fuertes a la hora de ser transmitidas y han ayudado un poco a deshacer la noción de que puedes juzgar a un anime simplemente por los diseños de personajes. También, que todas y cada una de ellas son nacidas de la creatividad de **Izumi Todo**, el pseudónimo de gran parte del staff de Toei Animation para sus proyectos más personales.

Y a su larga lista de créditos, agregamos uno más, el ONA, u Original Net Animation, que abrió la temporada de invierno del 2011, *Kyousogiga*, que, además tuvo la gracia de ser transmitida via Internet de manera gratuita por 5 días (eso sí en japonés y sin subtitulos) a partir del 10 de Diciembre.

A primera vista –o por lo menos a vista de la descripción de la serie– es una historia más sobre una chica normal que cae en un mundo diferente, una versión algo bizarra de *Alicia en el país de las maravillas*. De hecho, con la única diferencia de que no estamos hablando de una niña, sino de tres, bien podría ser Alicia, incluso hasta el detalle de que Koto, nuestra protagonista, y U y An, sus hermanos, terminaron cayendo en ese mundo extraño aparentemente por culpa de un conejo negro.

En este mundo, una especie de Kyoto alterno, Koto, U y An son encargados de cazar a los yukai, o espíritus que viven junto con los seres humanos, pero que llegan a causar increíbles destrozos. Al mismo tiempo, están buscando de alguna manera regresar a casa, en teoría encontrando al conejo negro.

Sin embargo, no es tan sencillo, ni tan lineal. De principio, el mismo episodio empieza literalmente a medias res, sin dar ninguna explicación de los personajes, la situación o siquiera de qué rayos está pasando. Al mismo tiempo, incluyen escenas de la vida diaria de Koto y sus hermanos, y de una misteriosa asamblea conformada de una mujer demonio, un sacerdote que a la par sirve de tutor de los hermanos y un monje críptico. Esta asamblea, a su vez parece estar esperando la llegada de Lady Koto, la deidad protectora de la ciudad. Que podría o no ser la misma Koto... y es aquí donde la historia se pone verdaderamente rara.

La animación es verdaderamente esquizofrénica, con fondos que cambian de color, se mueven entre técnicas de animación y en un momento incluso son logos de banpresto, o de hecho, los mismos diseños de personaje. La tecnología del mundo donde Koto y sus hermanos están aislados va de lo verdaderamente futurista, a lo medianamente cyberpunkesco, y al final... bueno, el final nos deja con ganas de que haya mucho más porque en la tradición de *FLCL* o *Excel Saga* a pesar de que absolutamente nadie –empezando por la protagonista– sabe exactamente que está pasando, eso no le quita ni un segundo de diversión a la audiencia.

Ahora, lo más impactante de *Kyusogiga* es definitivamente su formato ya que estuvo planeada para ser transmitida por la red, abriendo el producto de forma legal a todo el mundo de inmediato. Esto causó que, por supuesto, se tuviera un mayor interés desde el principio y que, muchos se preguntaran por qué es sólo un episodio y no una serie completa.



Bueno, de principio se ve medianamente obvio que esto fue un experimento tanto de narrativa visual como de mercadotecnia que, por lo menos en lo segundo, fue un completo éxito. Y por tanto, es muy posible que esta historia sea luego recordada como uno de los primeros pasos para anime verdaderamente mundial.



MAKEN-KI

Por Adalisa Zarate

Takeru Ohyama tiene ciertos problemas en su nueva escuela. No es que no pueda hacer amigos, no es que su vieja amiga de la infancia también esté ahí o que haya una loca que asegura ser su prometida... ni siquiera que hay una chica que está decidida a matarlo a como de lugar. No, el verdadero problema es que en la escuela se practica un estilo de combate muy particular, que emplea magia, y en particular, las habilidades especiales de cada estudiante a través de un objeto especial llamado Maken.

Sin embargo, de entre todos los Maken disponibles en la escuela ninguno responde a su presencia, y por tanto, la escuela comienza a sospechar que es posible que no tenga ninguna habilidad mágica, cosa que es verdaderamente preocupante porque en la escuela es necesario participar en duelos para poder avanzar.

LO BUENO: el diseño de personajes es bastante interesante y hay que admitir que los personajes son muy simpáticos una vez que pasa el inicial desagrado por el típico "perdedor medianamente pervertido". Donde lo de los duelos podría caer en una de dos, o mala copia de *Utena*– especialmente cuando empiezan a verse rosas en el fondo– hay que admitir que visualmente logran sacar un par de imágenes nuevas y medianamente memorables.

LO MALO: es una serie harem, que significa que no hay absolutamente nada nuevo bajo el sol. Es *Love Hina* con superpoderes, sólo que eso también fue *Negima*. Es *Kampfer* sin el cambio de género. Es *Ranma ½* y no hay manera alguna de que la historia pueda ser un poco original al mantenerse con las muletas típicas del género. Incluso las fantasías de Takeru caen dentro de lo bastante común y corriente para el estilo.

El fanservice por su cuenta es de una exageración que si bien no llega a niveles *Highschool of the Dead*, si llega a ser distractor y uno se pregunta por qué si el asunto de los duelos es cosa de todos los días no se cambió el uniforme de la escuela a uno con pantalones... especialmente cuando originalmente la escuela era sólo para chicas. Porque seamos sinceros, hay límites a la cantidad de detalle que se debería dar a los pantyshot en una serie no hentai... ya que por lo menos en el primer capítulo, no hay personaje femenino más o menos importante del que no sepamos no sólo el color de su ropa interior, sino también su talla exacta.

LO MEMORABLE: cuando los mismos personajes reconocen que los chistes son malos, no puedes evitar el reírte. Es decir, es una de esas cosas inevitables. El que la primera pelea fuera por nada importante, sino por algo tan absurdo como un oso de peluche, también le da puntos de ventaja. Por supuesto, también entra la pregunta, ¿cómo rayos se inscribe alguien a una escuela sin saber que el currículo va a incluir peleas con armas mágicas? O más importante, ¿cómo es que la misma escuela no informa a sus prospectos a estudiantes?

FICHA TÉCNICA
Nombre: Maken ki
Director: Koichi Ohata
Creador original: Hiromitsu Takeda
Guión: Yousuke Kuroda
Música: Cher Watanabe
Diseño de personajes: Nobuteru Yuki, Tadashi Abiru
Episodios: 12
Opening: Fly Aqay de Misuzu Togashi
Cast:
Noriko Shitaya: Haruko Amaya
Tomoaki Maeno: Takery Oyama
Hitomi Harada: Aki Nijo
Makotao Yasumura: Akaya Kodai
Mina: Minori Rokujo
Iroi Nomizu como Inaho Kushiya
Sayuri Yahagi: Kodama Himegami
Atsushi Imarouka: Gen Tagayashi
Misuzu Togashi: Azuki Shinatsu
Satoshi Tsurouka: Kengo Usui

PROMOCIONES

Ya saben, para mandar sus respuestas correctas para ganarse uno de estos premios deben hacerlo al mail **cm.revista@gmail.com**. Pueden participar en cuantas trivias quieran, sólo recuerden indicar cuál. ¡Mucha suerte!

» DESTINO FINAL 5



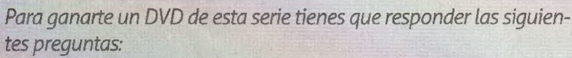
La muerte todavía tiene mucho que trabajar, sobre todo cuando aparecen el grupo de adolescentes que, de alguna forma, logran escapar. Con cinco películas en su haber, *Destino Final* es la franquicia de terror más redituable, junto con *Scream* y semejantes. Ya tuvimos el escape del avión, del accidente de carretera y la montaña rusa, ahora tenemos una historia anterior a la original y además en 3D. Por cortesía de Warner, tenemos DVD´s para ti, sólo contesta la trivia.

¿Quieres una copia en blu ray? Responde lo siguiente:
1. Menciona el accidente principal de las cuatro películas anteriores
2. Menciona a tres actores que hayan participado en cualquiera de las cinco películas de Destino Final
3. ¿Quién dirigió Destino Final 5?



» SPEED RACER, VOL. 5

Todo un clásico dentro de la animación nipona es sin duda el más osado piloto de todos los tiempos, mejor conocido en estos lares como Meteoro. Bueno, que hasta tuvo su película made in Hollywood, pero sin duda los verdaderos akibas querrán conocer la animación original de **Tatsuo Yoshida** y que la afamada productora Tatsunoko Production transportó al anime volviéndola una de sus más conocidas. En total la serie está compuesta por 52 episodios, de la que se derivaron nuevas versiones, como ésta, *Meteoro la nueva generación*, de parte de Lions Gate Entertainment.

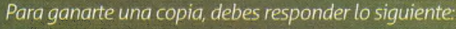


Para ganarte un DVD de esta serie tienes que responder las siguientes preguntas:
1. ¿Cuál era el nombre original en japonés de Meteoro?
2. ¿Cómo se llama el hermano menor de Meteoro?
3. Menciona otras dos series emblemáticas de la productora Tatsunoko

» BACALAR



Santiago y Mariana juegan a ser agentes investigadores en la laguna de Bacalar. En su juego, Santiago filma a una banda de traficantes de animales y de pronto el juego se vuelve realidad. Los traficantes harán todo para atrapar a los niños, quienes tendrán que luchar por su vida, convencer a sus padres del peligro y hasta salvar dos cachorros de lobo mexicano, en peligro de extinción. Cortesía Miravista y Buena vista Internacional.



Para ganarte una copia, debes responder lo siguiente:
1. Menciona los nombres de los dos actores niños que interpretan a los protagonistas.
2. ¿En qué estado de la República Mexicana se encuentra Bacalar?



FUTURAMA «

De la mente creadora de *Los Simpson*, **Matt Groening**, surgió *Futurama*, una hilarante visión del futuro como sólo este señor nos podría presentar. Phillip J. Fry, es un joven repartidor de pizza que justo en los festejos por el año 2000, es congelado por accidente y despierta en el siglo XXX, donde la cabeza de Nixon es presidente, los robots ayudan a los quehaceres cotidianos, existen mutantes, aliens y se encuentra con su propio descendiente, un viejo científico que le da trabajo como repartidor espacial, junto con la chica de un ojo, Leela, y el inolvidable robot Bender.

¿Quieres un DVD de la nueva temporada de esta serie? Responde:
1. ¿Cuál es el nombre completo de Bender y en qué país se supone fue construido?
2. Menciona a otros tres miembros del Planet Express
3. Nombre del "sobrinito" de Fry.

WINTER EL DELFÍN «

Basada en hechos reales y producida por Warner, cuenta sobre una valiente delfín y unos extraños compasivos que se unen para salvar su vida. Esta joven delfín cayó en una trampa para cangrejos, quedando herida, por lo que es enviada al hospital donde la bautizan como Winter. Al perder la cola, pierde las posibilidades de sobrevivir, pero el esfuerzo de una pequeña, un biólogo marino y un doctor, lograrán el milagro. Deben saber que la delfina de la película es la real, un símbolo de coraje y determinación.

¿Quieren un DVD de esta preciosa historia? Ya saben, respondan correctamente:
1. Menciona a dos actores de la película.
2. ¿A qué hospital trasladan a Winter?




3,4,5,6 FEBRERO 2012
MangaComic
Expo
TNT GT6
6 tntgt Cosplay
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
tel: 26 16 23 00 55 18 37 02
GUNDAM
3,4,5,6 FEBRERO 2012
ILUSTRACIÓN: MAURICIO HERRERA
CENTRO DE
CONVENCIONES
TLATELOLCO
EJE CENTRAL ESQUINA EJE DOS NORTE
HERRERA